GOLDEN GAMES

ΤΕΥΧΟΣ 2 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998 2.500 ΔΡΧ.

ARMADA
WING COMMANDER



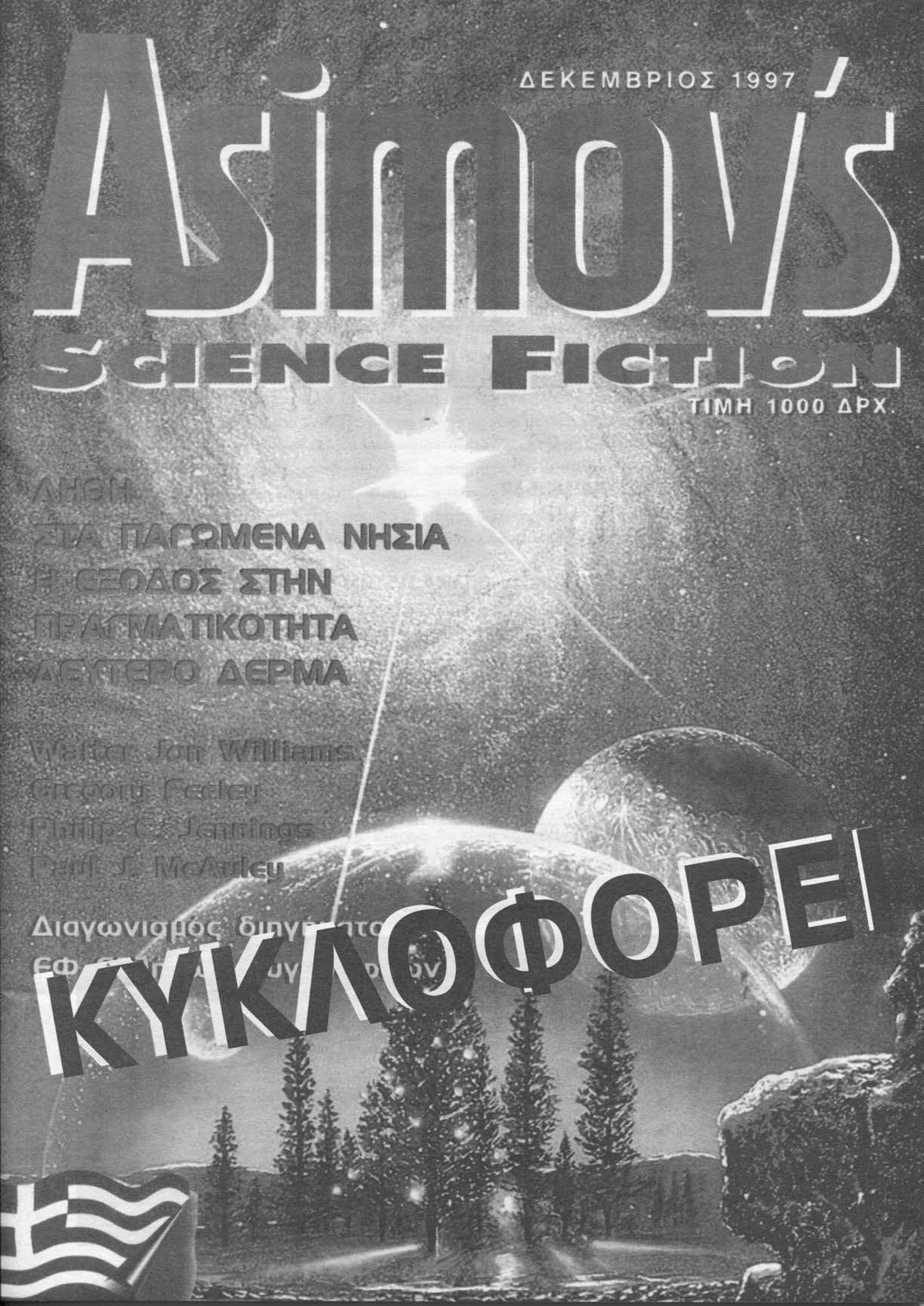
ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ
ΣΕΛ. 33

ORIGIN

ΠΡΟΣΦΟΡΑ:
Η ΠΛΗΡΗΣ
ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



1500 ΔΡΧ. • ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998 • ΤΕΥΧΟΣ 12
ΤΟ ΕΓΚΥΡΟΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PC-GAMES ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ
PC
ZONE
ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ...
ΤΑ ΠΡΩΤΑ SCREENSHOTS ΤΟΥ JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF SITH
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ
ΠΡΩΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΝΕΟΥ STRATEGY ΤΗΣ LUCAS ARTS
STAR WARS
SUPREMAC
ΤΟ ΕΓΚΥΡΟΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PC-GAMES ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ ΣΑΣ
ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΑ
JEDI KNIGHT ΚΑΙ
ALAN SHEARER
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ στο PC-ZONE


Asimov's
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1997
SCIENCE FICTION
ΤΙΜΗ 1000 ΔΡΧ.
ΛΗΘΗ
ΣΤΑ ΠΑΓΩΜΕΝΑ ΝΗΣΙΑ
Η ΕΞΟΔΟΣ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΔΕΥΤΕΡΟ ΔΕΡΜΑ
Walter Jon Williams
Gregory Feeley
Philip C. Jennings
Paul J. McAuley
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

Σολωμού 28 & Μπόταση, Αθήνα, 106 82
Τηλ.: (01) 3834735
Fax: (01) 3840482

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ....6

ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ ΤΟΥ WING COMMANDER....9

Η ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ ΓΗΙΝΩΝ KILRATHI....13

ΑΝΑΦΟΡΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟΥ - ΟΠΛΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....14

ΑΝΑΦΟΡΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΠΤΗΣΕΩΝ - ΣΚΑΦΗ KILRATHI....20

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ, ΕΤΟΣ 2654.092 - ΣΚΑΦΗ ΓΗΙΝΩΝ....23

ΓΡΗΓΟΡΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ....27

ΟΙ ΣΚΟΠΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ....28

ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ....29

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΠΡΟΣ ΝΑΥΤΙΛΟΜΕΝΟΥΣ.......33

GOLDEN GAMES

Σολωμού 28 & Μπόταση, Αθήνα, 106 82
Τηλ.: (01) 3834735
Fax: (01) 3840482

Εκδότης: Γιάννης Καραϊωσηφόγλου
Εκτύπωση: Η. Καμπανάς ΑΒΕΕ

Το περιοδικό GOLDEN GAMES εκδίδεται κάθε μήνα και είναι ιδιοκτησία της Plotline A.E.

Για τη δημιουργία αυτού του τεύχους συνεργάστηκαν οι:
Νίκος Αξελός
Αγγελική Βαξάλη
Ηλίας Μπαλντάς
Χριστόφορος Παλαιολόγος
Γρηγόρης Στεφανάκος

EDITORIAL

Φίλοι και φίλες,

Κατ' αρχήν, θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για τη θερμή υποδοχή που επιφυλάξατε στο Golden Games, μια απόδειξη ότι τα παλιά, καλά παιχνίδια δεν πεθαίνουν ποτέ και βρίσκονται πάντα μέσα στις καρδιές των gamers. Μια μικρή παραφωνία, ήταν το πρόβλημα που αντιμετώπισαν μερικοί από τους φίλους μας, των οποίων οι γνώσεις για το DOS ήταν κάπως περιορισμένες. Βλέπετε, σ' εμάς, τους... παλιούς, δεν μας πέρασε από το μυαλό ότι υπάρχουν φίλοι για τους οποίους το DOS είναι άγνωστη χώρα (terra incognita) και έτσι θα αντιμετώπιζαν προβλήματα με την εκτέλεση του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια αυτά είναι σχεδιασμένα για περιβάλλον DOS, χωρίς να έχουν ληφθεί υπόψη τα Windows 95 (εφόσον δεν υπήρχαν εκείνη την εποχή...) και για υπολογιστές πολύ μικρότερων δυνατοτήτων και υπάρχει περίπτωση να μην τρέχουν σε πιο σύγχρονα συστήματα. Το πρόβλημα επιλύεται απλά με την κατασκευή μιας δισκέτας εκκίνησης. Σ' αυτό το τεύχος θα βρείτε αναλυτικές οδηγίες για την κατασκευή μιας τέτοιας δισκέτας, που θα σας επιτρέψει να τρέξετε το παιχνίδι χωρίς πρόβλημα. Αν αντιμετωπίσετε οποιαδήποτε δυσκολία, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας. Θα σας παρέχουμε πρόθυμα κάθε βοήθεια.

Σ' αυτό το τεύχος, σας προσφέρουμε ένα ακόμη παιχνίδι που έγραψε ιστορία: το Wing Commander Armada, μια ακόμη εκπληκτική δημιουργία του τρομερού παιδιού της Origin Chris Roberts. Επίσης, όπως θα έχετε διαπιστώσει, έχουμε αλλάξει τελείως τη συσκευασία και το σχήμα του περιοδικού και η ύλη έχει εμπλουτιστεί.

Το Wing Commander Armada θα ακολουθήσουν όχι ένα, αλλά δύο παιχνίδια! Ετοιμαστείτε στο επόμενο τεύχος να υποδεχθείτε τα Ultima 1 και Ultima 2, τα πρώτα παιδιά του περιβόητου Lord British (κατά κόσμον Richard Gar riott), που στάθηκαν η αιτία για τη δημιουργία μιας ολόκληρης φιλολογίας και ενός νέου σύμπαντος στο χώρο των PC games και συγκαταλέγονται ανάμεσα στα καλύτερα Role Playing Games που έγιναν ποτέ.

Περιμένουμε τις απόψεις σας, αλλά και τις επιθυμίες σας για το ποιά παιχνίδια θα θέλατε να σας προσφέρουμε σε επόμενα τεύχη. Επίσης, θα είναι καλοδεχούμενα και θα δημοσιευθούν οποιαδήποτε άρθρα σας αφορούν κάποιο παιχνίδι που αγαπήσατε ή (γιατί όχι;) μισήσατε στην καριέρα σας ως gamers, καθώς και συμβουλές ή cheats για παλιά παιχνίδια, που θα θέλατε να μοιραστείτε με τους άλλους αναγνώστες του Golden Games.

Καλή διασκέδαση!

Για το Golden Games

Γιάννης Καραϊωσηφόγλου

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ

Chris Roberts - Παραγωγός

Ο Chris Roberts γεννήθηκε στις Η.Π.Α. στην California και μεγάλωσε στην Αγγλία, στο Manchester. Σε ηλικία 13 χρονών είχε ήδη μάθει προγραμματισμό στον BBC Microcomputer, έναν υπολογιστή αγγλικής κατασκευής. Ένα χρόνο αργότερα, πούλησε το πρώτο του παιχνίδι για ηλεκτρονικό υπολογιστή. Μέσα σε λίγα χρόνια, είχε ήδη γίνει ένας από τους πιο γνωστούς σχεδιαστές παιχνιδιών στην Αγγλία. Μέχρι το 1987, είχε στο ενεργητικό του τρεις επιτυχίες στη Μεγάλη Βρετανία: Το Match Day, το Wiz Adore και το Stryker's Run. Την ίδια αυτή χρονιά, σε ηλικία 19 χρονών, ο Roberts ένωσε τις δυνάμεις του με την ORIGIN Systems, Inc. σαν ελεύθερος σχεδιαστής.

Το πρώτο του πρόγραμμα για την ORIGIN, το Times of Lore, έφτασε στην πρώτη θέση του Καταλόγου των Best-Seller της Ingram για το 1988. Ακολούθησε αυτή την επιτυχία του με το Bad Blood, ένα μετα-πυρηνικό RPG, το 1990. Το επόμενο πρόγραμμά του, το Wing Commander, μεσουράνησε στην κορυφή των charts και θεωρείται μέχρι σήμερα ένα από τα καλύτερα PC games που έγιναν ποτέ. Το σχεδιαστικό ταλέντο του Roberts, σε συνδυασμό με τις προόδους στην τεχνολογία των PC, κατέστησε το Wing Commander ένα νέο στάνταρ στο χώρο των PC games. Το Wing Commander δημιούργησε ένα ολοκαίνουργιο είδος στον κόσμο των παιχνιδιών, γνωστό ως "interactive movie". "Το Wing Commander αποτελεί σήμερα την απόλυτη έκφραση στην interactive, ηλεκτρονική τεχνολογία", έγραψαν οι συντάκτες του περιοδικού Computer Shopper. Ένας συντάκτης στο περιοδικό Game Players επανέλαβε αυτές τις απόψεις: "Κανένα παιχνίδι δεν πλησίασε τόσο κοντά το είδος των πραγματικά interactive ταινιών, όσο το Wing Commander."

Ο Roberts ήταν ο πρώτος που εισήγαγε την κινηματογραφική εμπειρία στα computer games, με τη δημιουργία του Wing Commander. Από τη γέννησή του και μετά, το Wing Commander μετέφερε την εμπειρία του παιχνιδιού σε ένα νέο επίπεδο. Ο Roberts έφερε την επανάσταση στη βιομηχανία των PC games με την πρόοδο της σειράς Wing Commander από τα κινούμενα σχέδια στους ζωντανούς ηθοποιούς και τα πραγματικά σκηνικά.

Το 1993, ο Roberts κυκλοφόρησε το Strike Commander, έναν στρατιωτικό εξομοιωτή πτήσης. Το παιχνίδι αυτό έγινε αμέσως best-seller και επέδειξε το επαναστατικό σύστημα γραφικών 3D REALSPACE της ORIGIN, ένα από τα πιο ισχυρά συστήματα 3D που έγιναν ποτέ για το PC.



Το Δεκέμβρη του 1994, ο Roberts έκανε την παραγωγή και τη σκηνοθεσία του Wing Commander III: Heart of the Tiger. Αυτό το παιχνίδι αποτέλεσε μια ακόμη τεράστια επιτυχία, συνδυάζοντας τις τελευταίες καινοτομίες στο χώρο των PC games με πολλές ώρες βιντεοσκοπημένης ζωντανής δράσης, κινηματογραφημένης σε στούντιο του Hollywood. Το παιχνίδι διέθετε ένα καστ

χουλυγουντιανών αστέρων, όπως ο Mark Hamill (Star Wars), ο Malcolm McDowell (Κουρδιστό Πορτοκάλι,, Star Trek: Generations), ο Tom Wilson (Επιστροφή στο Μέλλον I, II και III) και ο John Rhys-Davies (Indiana Jones: Οι κυνηγοί της χαμένης κιβωτού).

"Μπορεί να είναι απλά ένα παιχνίδι για υπολογιστή, αλλά διαθέτει κινηματογραφικές σκηνές ισάξιες μ' αυτές του Star Wars. Είναι πιθανότατα το πιο προηγμένο CD-ROM μέχρι σήμερα", έγραψε το περιοδικό Entertainment Weekly. Οι συντάκτες του Playboy έγραψαν, "Μέχρι η NASA να εξοπλίσει ένα διαστημικό σκάφος και να σας προσκαλέσει να επιβιβαστείτε, αυτή είναι η καλύτερη ευκαιρία που μπορείτε να έχετε για να ζήσετε πραγματικές μάχες στο διάστημα". Το Wing Commander III κέρδισε πολλά βραβεία και ανακηρύχθηκε "Παιχνίδι Δράσης της Χρονιάς" από το περιοδικό Computer Gaming World.

Η τελευταία δημιουργία του Roberts για την Origin ήταν το Wing Commander IV: The Price of Freedom, μια παραγωγή 10 εκατομμυρίων δολαρίων, που κυκλοφόρησε το 1995. Ο Roberts ήταν υπεύθυνος για την παραγωγή και τη σκηνοθεσία και το παιχνίδι διέθετε πολλές ώρες βιντεοσκοπημένης ζωντανής δράσης σε πραγματικά κινηματογραφικά σκηνικά. Για μια ακόμη φορά, εμφανίζονταν ο Mark Hamill, ο McDowell, ο Wilson και ο Rhys-Davies.

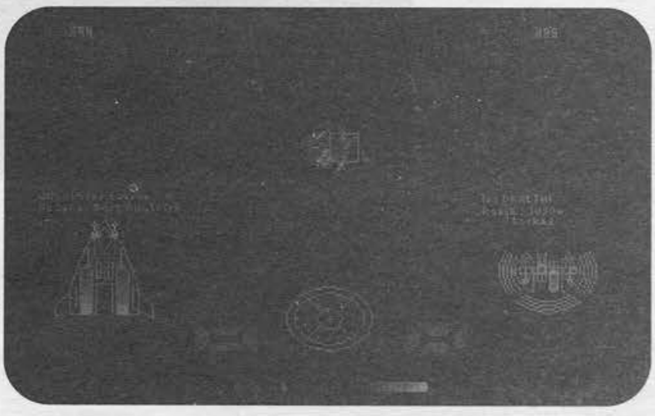
Ο Roberts διετέλεσε Αντιπρόεδρος της ORIGIN και αποκλειστικός παραγωγός της μητρικής εταιρείας της ORIGIN, της Electronic Arts. Σαν Αποκλειστικός Παραγωγός, ο Roberts συνδύασε την διορατικότητα και την τεχνική του πραγματογνωμοσύνη για να κρατήσει την ORIGIN στην κορυφή της ψηφιακής ψυχαγωγίας. Στις δημιουργίες του συγκαταλέγονται επίσης τα Wing Commander: Privateer και Wing Commander: Armada.

Σήμερα, ο Chris Roberts έχει αφήσει την ORIGIN και έχει ξεκινήσει τη δική του εταιρία, την Digital Anvil. Η αποχώρησή του από την ORIGIN πραγματοποιήθηκε υπό καλές συνθήκες και η εταιρία διατηρεί όλα τα δικαιώματα για τα παιχνίδια της δημοφιλούς σειράς Wing Commander, που έχει κερδίσει εκατομμύρια φανατικούς οπαδούς σ' ολόκληρο τον κόσμο.

ELECTRONIC ARTS - Διανομή

Η Electronic Arts, με έδρα το San Mateo, της Callifornia, είναι μια κολοσσιαία εταιρία ανάπτυξης interactive ψυχαγωγικού software. Η EA ιδρύθηκε το 1982 και τα έσοδά της κατά το οικονομικό έτος 1997 έφτασαν τα 625 εκατομμύρια δολάρια. Η εταιρία αναπτύσσει, εκδίδει και διανέμει παγκοσμίως προϊόντα software για προσωπικούς υπολογιστές και προηγμένα συστήματα ψυχαγωγίας, όπως το Play Station, το Nintendo 64 και το Sega Saturn.

Η EA κυκλοφορεί τα προϊόντα της σ' ολόκληρο τον κόσμο κάτω από πέντε φίρμες: Electronic Arts, EA SPORTS, Origin SYstems Inc., Bullfrog Productions Ltd. και Jane's Combat Simulation. Επίσης έχει διεθνείς θυγατρικές εταιρίες στην Αυστραλία, τον Καναδά, τη Γαλλία, τη Γερμανία, την Ιαπωνία, τη Σιγκαπούρη, τη Νότιο Αφρική, την Ισπανία, τη Σουηδία και τη Μεγάλη Βρετανία, καθώς και αμερικανικές επιχειρήσεις ανάπτυξης στο San Mateo της California, στη Βαλτιμόρη, στο Texas και στο Seattle.



ORIGIN - Ανάπτυξη

Η ORIGIN είναι ένας διεθνής οργανισμός που ιδρύθηκε το 1983 από τους Richard και Robert Garriot στο γκαράζ των γονιών τους. Αφού αναπτύχθηκε γρήγορα και αναδείχθηκε ως ηγετική εταιρία στο χώρο της ανάπτυξης PC games, η ORIGIN συγχωνεύθηκε με την Electronic Arts το 1992. Η ORIGIN λειτουργεί ανεξάρτητα σαν θυγατρική εταιρεία της Electronic Arts και τα γραφεία της βρίσκονται στο Austin, του Texas. Κυκλοφορώντας κατά μέσο όρο οκτώ τίτλους κάθε χρόνο, καθώς και σχετικά προϊόντα συμπεριλαμβανομένης μιας δημοφιλούς σειράς βιβλίων συμβουλών για computer games, η ORIGIN διατηρεί ένα προσωπικό άνω των 270 υπαλλήλων πλήρους απασχόλησης στους δύο βασικούς τομείς δράσης της: Την Ανάπτυξη Προϊόντων και την Παραγωγή. Με ένα πλήθος παραγωγών, προγραμματιστών, καλλιτεχνών, σχεδιαστών, δοκιμαστών, υπεύθυνων marketing και ομάδων υποστήριξης πελατών, που σχεδιάζουν, αναπτύσσουν και παράγουν καταπληκτικά συστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η ORIGIN παραμένει μια καινοτόμος ηγετική εταιρία στον διαρκώς εξελισσόμενο χώρο του ψυχαγωγικού software. Τα τελευταία 14 χρόνια, έχει παράγει πάνω από 50 διάσημους τίτλους, συμπεριλαμβανομένων των βραβευμένων Wing Commander, Ultima, Crusader, καθώς και των σειρών της Jane's Combat Simulations. Η ORIGIN αναπτύσσει παιχνίδια για PC, Play Station και Sega Saturn, ενώ πολλοί από τους πιο δημοφιλείς τίτλους της μεταφράζονται εξ' ολοκλήρου στα Γερμανικά, τα Γαλλικά και τα Ιαπωνικά.

Το διάσημο motto της ORIGIN, "We create worlds" (Δημιουργούμε Κόσμους), συμβολίζει τον σταθερό στόχο της εταιρίας για την παροχή ανεπανάληπτων ψυχαγωγικών εμπειριών στον απλό χρήστη. Η ORIGIN δημιουργεί κόσμους που χαρακτηρίζονται από τη ρεαλιστική εξομοίωση και την τεχνολογική καινοτομία. Δημιουργεί κόσμους με απαράμιλλη προσοχή στη λεπτομέρεια, θέτοντας συνεχώς νέα στάνταρ στην interactive ψυχαγωγία.



ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ ΤΟΥ WING COMMANDER

Wing Commander

Το Wing Commander σηματοδοτεί την αρχή αυτής της υπέροχης σειράς. Αυτό το παιχνίδι έθεσε τις αρχές στις οποίες βασίστηκαν όλα τα υπόλοιπα Wing Commander. Τα εντυπωσιακά γραφικά του (τουλάχιστον, για εκείνο τον καιρό), η μουσική υπόκρουση και τα ειδικά εφέ (πιθανότατα ο λόγος που η Sound Blaster καθιερώθηκε ως στάνταρ) πλαισίωναν ένα εθιστικό gameplay και μια συναρπαστική πλοκή.

Είστε ένας πιλότος αστρομαχητικού, ο καλύτερος των καλύτερων, αλλά τίποτα στην εκπαίδευσή σας δεν σας έχει προετοιμάσει για τόσο καυτή δράση. Οι αερομαχίες στα βάθη του διαστήματος εναντίον των άσων των Kilrathi είναι θανάσιμες και το μέλλον της ανθρωπότητας κρίνεται κάθε φορά που πετάτε.

Το Wing Commander σας τοποθετεί στη μέση της πιο έντονης αστρομαχητικής δράσης που έχετε ζήσει ποτέ έξω από έναν κινηματογράφο. Μόνο που στο Wing Commander, ο πρωταγωνιστής είστε εσείς.

Wing Commander - The Secret Missions

Το Secret Missions είναι ένα ακόμη συναρπαστικό κεφάλαιο στη saga του TCS Tiger's Claw. Μια ανθρώπινη αποικία καταστρέφεται ολοσχερώς από τους Kilrathi. Τώρα, προκαλούν τους υπερασπιστές της ανθρωπότητας σ' ένα θανατηφόρο κρυφτό. Πρέπει να διεισδύσετε στο εχθρικό διάστημα, κυνηγώντας τον στόλο των καταδιωκτικών των Kilrathi, για να αντιμετωπίσετε το τελευταίο μυστικό τους όπλο... ένα όπλο ικανό να καταστρέψει ολόκληρο το σύμπαν.

Wing Commander - The Secret Missions 2: Crusade

Σ' αυτήν την εκστρατεία, ένας τεράστιος στόλος των Kilrathi κινείται προς ένα πλανήτη ειρηνικών, πρωτόγονων ιθαγενών. Όταν ένας αποστάτης των Kilrathi αυτομολεί μαζί με το πλήρωμα ενός μικρού αναχαιτιστικού, πετάτε ένα από τα δικά τους αστρομαχητικά σε μυστικές αποστολές.

Σ' αυτές τις νέες μυστικές αποστολές, πρέπει να ανακαλύψετε την αλήθεια που κρύβεται πίσω από τον "ιερό" πόλεμο των Kilrathi, πριν οι Πολεμιστές του Kilrah καταστρέψουν εσάς και το Tiger's Claw.

Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi

Αυτή η δεύτερη ενσάρκωση της σειράς, που στηρίχτηκε πάνω στα βήματα του Wing Commander I, αποτέλεσε μια ακόμη μεγαλύτερη επιτυχία, βελτιώνοντας κάθε πλευρά του παιχνιδιού και προσθέτοντας μερικά νέα στοιχεία, όπως ένα Speech Pack, που επέτρεπε στον παίκτη να ακούει τους διαλόγους. Το χρονικό διάστημα που μεσολάβησε μεταξύ αυτού του παιχνιδιού και του προκατόχου του επέτρεψε την εισαγωγή πολλών νέων τεχνολογιών. Και αυτό το παιχνίδι με τη σειρά του έθεσε νέα ποιοτικά στάνταρ στην κοινότητα του gaming.

Δέκα χρόνια πριν, ήσαστε ο Ήρωας του Τομέα Vega, το είδωλο εκατομμυρίων - ο πιλότος του αστρομαχητικού που κατάφερε να ανατρέψει μόνος του ολόκληρο το κύμα μιας τεράστιας επίθεσης των Kilrathi. Μετά, κάτι πήγε άσχημα...

Πέσατε σε δυσμένοια, περάσατε από στρατοδικείο και μεταταχθήκατε σ' ένα προκεχωρημένο φυλάκιο στα βάθη του διαστήματος. Επί χρόνια ολόκληρα, τα ταχύτατα αντανακλαστικά σας και οι ενστικτώδικες τακτικές σας στην αερομαχία χαραμίζονταν, ενώ οι Kilrathi σκότωναν στις συνοριακές γραμμές τους καλύτερούς σας.

Όμως η ανθρωπότητα εξακολουθεί να χρειάζεται έναν ήρωα και τώρα τον έχει ανάγκη περισσότερο από ποτέ. Κι εσείς, εξακολουθείτε να είστε ο καλύτερος πιλότος

στον Γαλαξία. Έχετε μόνο μια ευκαιρία να αποδείξετε την αθωότητα και την αξία σας, μόνο μια ευκαιρία να γλιτώσετε τους κόσμους των Γήινων από το να υποταχθούν στην τρομερή αρμάδα της Αυτοκρατορίας του Kilrah.

Wing Commander II - Special Operations 1

Οι γάτες είναι ανελέητες και η επανάσταση των κόσμων που έχουν σκλαβωθεί από τους Killrathi είναι έτοιμη να ξεσπάσει. Σαν επίδειξη δύναμης, ο Αυτοκράτορας σχεδιάζει μια βίαιη επίθεση ενάντια στους εξεγερμένους πληθυσμούς. Εκατομμύρια ζωών βρίσκονται σε κίνδυνο έως ότου εσείς και η ομάδα των Ειδικών Αποστολών καταφέρετε να ανατρέψετε την επίθεση.

Μετά από μια ανταρσία πάνω στο TCS Gettysburg, το πλήρωμά του στρέφεται στην πειρατεία των εμπορικών γραμμών και εξαπολύει επιθέσεις ενάντια σε σκάφη της Συνομοσπονδίας. Οι Kilrathi είναι δύσκολοι αντίπαλοι, αλλά τώρα θα πρέπει να αντιμετωπίσετε σκληροτράχηλους πιλότους με την ίδια μαχητική εκπαίδευση, την ίδια τεχνολογία στα όπλα και τα ίδια προηγμένα σκάφη μ' εσάς.

Ανάμεσα στις Αυτοκρατορικές δυνάμεις των Kilrathi και τους πειρατές πάνω στο Gettysburg, η ισορροπία των δυνάμεων μεταβάλλεται... και όχι προς τη σωστή κατεύθυνση.

Wing Commander II - Special Operations 2

Στους κύκλους της Συνομοσπονδίας κυκλοφορούν φήμες ότι ζωτικές πληροφορίες έχουν αποσιωπηθεί από την Ανώτερη Διοίκηση. Ευτυχώς, η ομάδα των Ειδικών Αποστολών έχει τις δικές της πληγές πληροφόρησης, που λένε ότι το παιχνίδι της στρατηγικής αναμονής δεν θα διαρκέσει για πολύ. Κάποιος πρέπει να χαράξει το δρόμο και αυτός θα είστε εσείς.

Wing Commander III: Heart of the Tiger

Το Wing Commander III είναι το τρίτο παιχνίδι της σειράς και ολοκληρώνει την τριλογία. Επίσης, συνεχίζει την επιτυχία των προηγούμενων παιχνιδιών ενσωματώνοντας πολυάριθμες καινοτομίες. Τα γραφικά είναι εκπληκτικά βελτιωμένα με την προσθήκη SVGA. Ο ήχος έχει 16-μπιτη ποιότητα. Η δράση είναι ακόμη πιο καυτή, με την προσθήκη επιπέδων δυσκολίας. Το σενάριο είναι πια πλήρως κινηματογραφικό, εφόσον οι ήρωες αποκτούν σάρκα και οστά, χάρη στην εμφάνιση διάσημων ηθοποιών που χαρίζουν εντυπωσιακές ερμηνείες. Τέλος, η αλληλεπίδραση με το πλήρωμα έχει αυξηθεί, εφόσον τώρα ο παίκτης έχει στη διάθεσή του πολλαπλές επιλογές απάντησης.

Έχετε αντέξει αρκετά σ' αυτόν τον πόλεμο, χάνοντας δυο μεταγωγικά και αναρίθμητους φίλους, αλλά και κερδίζοντας το σεβασμό των αντιπάλων σας, που σας αποκαλούν "Η καρδιά του Τίγρη". Μετά την καταστροφή του Concordia, μετατίθεστε στο TCS Victory ως Διοικητής Μοίρας. Αντίθετα με τις επίσημες ανακοινώσεις, ο πόλεμος εξελίσσεται από το κακό στο χειρότερο. Σε μια τελική ενέργεια απελπισίας, η Ανώτερη Διοίκηση της Συνομοσπονδίας καταφέρνει να καταστρέψει την πρωτεύουσα του Kilrah χρησιμοποιώντας ένα κορυφαίο μυστικό όπλο. Αυτό το εκπληκτικό τεχνολογικά sequel τερματίζει τη saga της σύγκρουσης Γήινων-Kilrathi μ' ένα καταπληκτικό σενάριο και μια εξαιρετική ανατροπή της πλοκής στο τέλος.

Wing Commander IV: The Price of Freedom

Αυτή είναι η τέταρτη ενσάρκωση της σειράς. Το παιχνίδι μοιάζει σε αρκετά σημεία με το WC3, αλλά τα γραφικά έχουν βελτιωθεί με την προσθήκη πιο ποιοτικών textures, ο ήχος είναι 32-μπιτος Dolby Surround, ενώ οι κινηματογραφικές σκηνές είναι τώρα σε 16-μπιτο χρώμα. Αυτή η μεγαλειώδης παραγωγή κόστισε 9.000.000 δολλάρια! Το WC5 έχει σχεδιαστεί για περιβάλλον DOS, αλλά λαμβάνοντας υπόψη τα Windows 95.

Ο πόλεμος με τους Kilrathi μπορεί να έχει τελειώσει, αλλά πίσω στην πατρίδα δεν συμβαίνει το ίδιο. Υπάρχουν προβλήματα στους Κόσμους των Συνόρων. Ο Εμφύλιος Πόλεμος φαίνεται αναπόφευκτος. Πρέπει να αποφασίσετε πώς θα σώστε τη

Συνομοσπονδία - ή αν θα πρέπει να σωθεί. Αυτή η επική περιπέτεια ενσωματώνει βελτιωμένες κινηματογραφικές τεχνικές και φωτορεαλιστικά γραφικά σ' ένα σενάριο γεμάτο ίντριγκες, προδοσίες και θάνατο. Και νομίζουμε ότι η ιστορία έχει φτάσει στο τέλος της. Υπήρχε όμως μια προφητεία, που έλεγε άλλα πράγματα για τα τέλη του 1997...

Wing Commander V: The Prophecy

Το Wing Commander Prophecy σηματοδοτεί την αρχή μιας νέας ενότητας στη saga του Wing Commander και διαθέτει μια νέα engine διαστημικής μάχης, έναν νέο εξωγήινο εχθρό και έναν νέο πρωταγωνιστικό χαρακτήρα. Για να εξηγήσει κανείς την εμφάνιση του νέου εχθρού στο Prophecy, θα πρέπει να ανατρέξει στις τελευταίες μέρες των Kilrathi, όταν μιλούσαν για μια προφητεία, γνωστή ως Sivah. Σύμφωνα με τα τελευταία λόγια μιας ιέρειας των Kilrathi: "Θα έρθει μια εποχή που η πίστη μας θα τεθεί σε δοκιμασία. Όταν πολλοί θα παραπλανηθούν από τα εγωιστικά κίνητρα μιας δεσπόζουσας φυλής. Ο Μεγάλος Πολεμιστής, που έχει την καρδιά ενός Kilrathi, αλλά δεν είναι σπόρος Kilrathi, έρχεται να τιμωρήσει τη διαφθορά με το σπαθί της δικαιοσύνης. Η μεγάλη μας απώλεια θα φέρει μαζί της σκοτεινούς εχθρούς της φυλής μας, που θα προσπαθήσουν να γιορτάσουν πάνω στα κόκαλά μας...".

Με λίγα λόγια, η προφητεία αυτή προειδοποιεί για μια εποχή που οι Kilrathi δεν θα υπάρχουν πια και υπαινίσσεται την εμφάνιση μιας πιο ισχυρής, πιο επικίνδυνης φυλής, που θα πάρει τη θέση τους. Στην αρχή του Prophecy, μια άοπλη αποικία των Kilrathi δέχεται επίθεση. Πιλότοι της Συνομοσπονδίας ορμούν στο σκηνικό κι εσείς θα συναντήσετε επιτέλους το νέο εχθρό. Αναλαμβάνετε το ρόλο του Casey, ενός νεοσύλλεκτου πιλότου που έχει μόλις αναλάβει υπηρεσία στο TCS Midway και περιστοιχίζεστε από γνώριμους χαρακτήρες που ενσαρκώνονται για μια ακόμη φορά από τους Mark Hamill (Commander Blair), Ginger Lynn Allen (Rachel) και Tom Wilson (Maniac).

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικά και υποστηρίζεται 3D accleration, ενώ τα ειδικά εφέ και ο ήχος θα σας αφήσουν άναυδους. Η δομή των αποστολών είναι άψογη και η όλη δράση πλαισιώνεται από ένα πραγματικά εξαιρετικό σενάριο που θα σας συναρπάσει. Το Wing Commander Prophecy, μαζί με το Privateer 2: The Darkening είναι ίσως τα καλύτερα παιχνίδια που εξελίσσονται στο σύμπαν του Wing Commander.

Wing Commander Privateer

Το Privateer σας μεταφέρει στη σκοτεινή πλευρά του σύμπαντος του Wing Commander. Στα μακρινά όρια του διαστήματος, ζείτε με τους δικούς σας κανόνες. Τα σύνορα κατοικούνται από πειρατές, μεταλλωρύχους, εμπόρους και Kilarthi και στόχος όλων τους είναι το γρήγορο χρήμα. Το παιχνίδι αυτό σας προσφέρει τη συναρπαστική εμπειρία της διαστημικής αερομαχίας και την πρόκληση της επιβίωσης στους επικίνδυνους εμπορικούς κύκλους στα σύνορα του πολιτισμού.

Έχετε τη δυνατότητα να αναβαθμίσετε το σκάφος σας σύμφωνα με τις ανάγκες και τα χρήματά σας, αλλάζοντας όπλα, θωράκιση και άλλα συστήματα. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ τεσσάρων σκαφών.

Ζήστε τη ζωή σας σαν πειρατής, σαν έμπορος ή σαν μισθοφόρος. Αρκεί να καταφέρνετε να επιζείτε και να κερδίζετε χρήματα.

Εξερευνήστε ένα πλήρες σύμπαν με περισσότερες από 50 βάσης και πλανήτες σε 70 συστήματα. Η δράση του παιχνιδιού πλαισιώνεται από μια ενδιαφέρουσα ιστορία και, χάρη στη μη γραμμική πλοκή, η περιπέτεια, το εμπόριο και η εξερεύνηση δεν έχουν όρια, ακόμη και αφού ολοκληρώσετε το βασικό παιχνίδι.

Wing Commander Privateer - Righteous Fire

Νομίζετε λοιπόν ότι είστε ένας έμπειρος πιλότος, ένας έξυπνος "επιχειρηματίας", ένας διαβόητος πειρατής. Καταστρέψατε το σκάφος των Steltek, προστατέψατε το

εξωγήινο τεχνούργημα και καταφέρατε να κατανικήσετε οποιονδήποτε βρέθηκε στο δρόμο σας. Τώρα, κάνετε ένα διάλειμμα στους ευχάριστους κόσμους του Gemini. Όμως η ξεκούραση σύντομα θα γίνει η τελευταία σας σκέψη...

Στο Righteous Fire, μεταφέρεστε για μια ακόμη φορά στη σκοτεινή πλευρά του σύμπαντος, όπου ανακαλύπτετε μια σατανική σκευωρία που απειλεί την τάξη και την ευημερία του Τομέα Gemini. Είτε είστε έμπορος, είτε πειρατής, είτε μισθοφόρος, η φρενήρης δράσης σας περιμένει, αν προτίθεστε να ρισκάρετε όλα όσα κερδίσατε στο Privateer.

Wing Commander Privateer 2: The Darkening

Το παιχνίδι αυτό συνεχίζει την παράδοση του προκατόχου του όσον αφορά τη μη γραμμική πλοκή και την ελευθερία στην εξερεύνηση. Θεωρείται επίσης το πιο εμφανίσιμο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα στο σύμπαν του Wing Commander, διαθέτοντας θεαματικά SVGA γραφικά και υπέροχη μουσική και ηχητικά εφέ.

Επανακτάτε τις αισθήσεις σας και άγνωστα πρόσωπα γύρω σας σάς πληροφορούν ότι έχετε χάσει το σκάφος σας σ' ένα ατύχημα. Βρίσκεστε τώρα στον επικίνδυνο κόσμο των μισθοφόρων του Συστήματος Tri και η επιβίωση είναι για σας πρωτίστης σημασίας. Έχετε αρκετά χρήματα για να αγοράσετε ένα νέο σκάφος, αλλά θα χρειαστεί να το αναβαθμίσετε, αν ελπίζετε να ζήσετε για πολύ ακόμη καιρό... Ο τομέας είναι γεμάτος ανθρώπους πρόθυμους να κάνουν δουλειές μαζί σας, αλλά ποιόν μπορείτε να εμπιστευθείτε; Νόμιμα ή όχι, είναι καιρός για εμπορικές συναλλαγές, ταξίδια και μάχες σ' έναν τόπο όπου τα μεγάλα ρίσκα σημαίνουν μεγάλα έσοδα και οι αμοιβές κερδίζονται μόνο από τους πιο ικανούς...

Wing Commander: The Kilrathi Saga

Μια συλλογή των τριών πρώτων παιχνιδιών της σειράς Wing Commander, τροποποιημένων για Windows 95.

Wing Commander: Academy

Το παιχνίδι που σας μεταφέρει στην Ακαδημία των πιλότων της Συνομοσπονδίας.

Wing Commander Armada

Αυτό είναι το πρώτο και μοναδικό παιχνίδι της σειράς που σας επιτρέπει να πάρετε υπό τον έλεγχό σας έναν μικρό στόλο αστρομαχητικών και ένα μεταγωγικό. Μπορείτε να επιλέξετε να διοικήσετε έναν στόλο της Συνομοσπονδίας ή έναν στόλο των Kilrathi. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε οποιοδήποτε από τα αστρομαχητικά σας στη μάχη. Ωστόσο, το πιο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του Armada είναι η δυνατότητα να πολεμήσετε μ' έναν άλλον παίκτη, ως εχθροί ή ως σύμμαχοι.

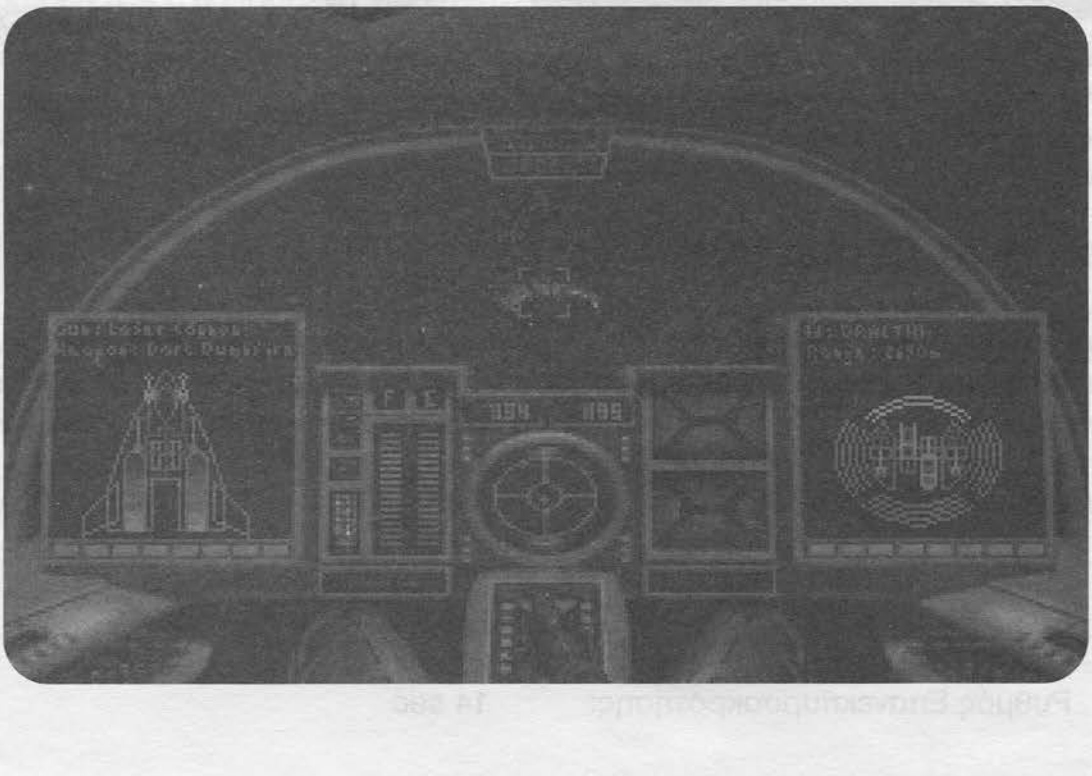
Η ζωή ενός βετεράνου πιλότου αστρομαχητικού δεν είναι μόνο δόξα και περιπέτεια. Αφού επί χρόνια ακολουθούσατε διαταγές και χάσατε σκάφη και φίλους, είστε τώρα ο διοικητής, υπεύθυνος για την οργάνωση και την πραγματοποίηση μιας βαρυσήμαντης επίθεσης εναντίον της πατρίδας του εχθρού σας - είτε πολεμάτε για την Αυτοκρατορία των Kilrathi, είτε για τη Συνομοσπονδία. Αυτός ο πόλεμος απαιτεί πραγματική στρατηγική και όχι απλά επιδέξιο πιλοτάρισμα. Εσείς καθορίζετε πού και πώς θα πολεμήσετε και ποιά σκάφη πρέπει να κατασκευάσετε προκειμένου να επιτύχετε το σκοπό σας. Στο Wing Commander: Armada, έχετε την ελευθερ΄΄ια να σχεδιάσετε το δικό σας σύμπαν, τις δικές σας αποστολές και τη δική σας εκστρατεία.

Η σύγκρουση Γήινων-Kilrathi

Η πρωτεύουσα του πολιτισμού Kilrah βρίσκεται σε κάποιο νεφέλωμα του αστερισμού του Ωρίωνα, ενάμιση έτος ταξιδιού από τη γήινη βάση. Οι Kilrathi έχουν αποκτήσει τεχνολογία διαγαλαξιακών ταξιδιών τον τελευταίο αιώνα και τη χρησιμοποιούν για να κατακτούν εκατοντάδες πλανήτες σε απομακρυσμένους τομείς. Αν και στην πορεία τους αυτή αντιμετώπισαν κι άλλες μορφές ζωής, καμμιά δεν μπόρεσε να ανταγωνιστεί στην τεχνογνωσία τους - μέχρι που βρέθηκαν αντιμέτωποι μ' ένα γήινο πλήρωμα εξερεύνησης το έτος 2634.

Οι Γήινοι, από την πλευρά τους, είχαν συμφιλιωθεί με τους γειτονικούς πολιτισμούς και πολύ γρήγορα τους ενσωμάτωσαν στη Συνομοσπονδία. Όλοι οι πολιτισμοί ήταν ανεπτυγμένοι, αλλά κανένας τους δεν διέθετε την τεχνολογική υπεροχή της Γης. Λόγω των εμφυλίων πολέμων που μάστιζαν τους Γήινους και τους Kilrathi τους περασμένους αιώνες, τα μέσα για τη διεξαγωγή διαστημικού πολέμου είχαν ήδη ανακαλυφθεί όταν τα μονοπάτια των δύο πολιτισμών διασταυρώθηκαν το έτος 2629. Απέναντι σ' έναν νέο κοινό εχθρό και βρίσκοντας διέξοδο για να εκτονώσει το μίσος της, οι κόσμοι κάθε πλευράς γρήγορα συσπειρώθηκαν μετά από τις πρώτες μάχες.

Τώρα, σχεδόν τριάντα χρόνια συνεχούς πολέμου, οι Γήινοι και οι Kilrathi έχουν φτάσει σε αδιέξοδο, με τους Kilrathi να έχουν ένα μικρό προβάδισμα σε τομείς με τακτικά σημεία αλμάτων στο υπερδιάστημα. Ακόμα και σήμερα, η απεγνωσμένη αυτή προσπάθεια φέρνει αντιμέτωπες την ανθρωπότητα με την τιμή και την επιβίωση και την ευσπλαχνία με την απόδοση της δικαιοσύνης.

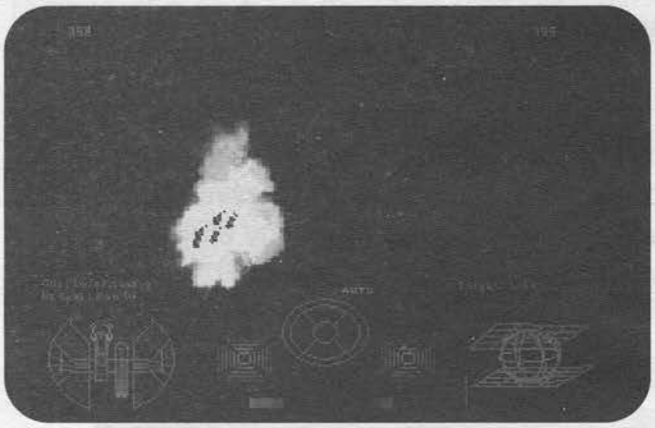


Αναφορά Γραφείου Πυροβολικού

ΠΡΟΣ: Συντρόφους πιλότους και πυροβολητές
ΑΠΟ: Marcus O'Donnel, Αξιωματικό Πυροβολικού II TCN

Αφού έχουμε να αντιμετωπίσουμε τα καλύτερα αμυντικά συστήματα των Kilrathi, πήρα την πρωτοβουλία να καταγράψω μια λίστα των οπλικών συστημάτων. Στη συνημμένη αναφορά, θα βρείτε όπλα που χρησιμοποιούνται και από τους δύο στόλους. Απ' όσο γνωρίζω, οι Kilrathi διαθέτουν το ίδιο περίπου επίπεδο τεχνολογίας με το δικό μσας. Σκοπός μου είναι να προσπαθήσω να σας κρατήσω ζωντανούς και να σας προσφέρω οποιαδήποτε πληροφορία ζωτικής σημασίας. Διαβάστε τον κατάλογο, κρατήστε τον στο μυαλό σας, χρησιμοποιήστε τον - κανείς από εσάς δεν είναι πιο έμπειρος από εμένα ώστε να με αγνοήσει!

Οπλικά συστήματα των στόλων των Γήινων και των Kilrathi



Τα όπλα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες - κατηγορία πυροβόλων και κατηγορία πυραύλων. Η κατηγορία πυροβόλων περιλαμβάνει όλα τα όπλα πολλαπλών βολών, τα οποία για να πυροδοτήσουν απορροφούν ενέργεια από το ίδιο το σκάφος. Η κατηγορία πυραύλων περιλαμβάνει όλα τα όπλα μονής βολής, είτε διαθέτουν είτε όχι κάποιον έξυπνο μηχανισμό καθοδήγησης. Τα χρόνια που έχει διαρκέσει αυτός ο πόλεμος έχουν δείξει ότι οι Kilrathi έχουν στην κατοχή τους περίπου τον ίδοι αριθμό και την ίδια ποικιλία όπλων που διαθέτουμε κι εμείς.

Σημείωση: οι αριθμοί σε παρενθέσεις υποδεικνύουν τις επιδόσεις των αντίστοιχων όπλων των Kilrathi.

Κατηγορία Πυροβόλων

Mass Driver Cannon. Αυτό το όπλο είναι μέσης εμβέλειας, υψηλής ακρίβειας και προκαλεί μέτρια ζημιά. Η παραγόμενη θερμότητα και η απορρόφηση ενέργειας είναι αμελητέες και η ισχύς του όπλου παραμένει σταθερή στην εμβέλειά του. Αν και έχουν αναπτυχθεί και άλλοι τύποι πυροβόλων, το mass driver cannon παραμένει μια αξιόπιστη λύση για κάθε περίπτωση.

Ζημιά:	20 dpph
Εμβέλεια:	2500 m
Ταχύτητα Βλήματος:	2000 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	14 sec

Laser Cannon. Το laser cannon είναι ένα ελαφρύ όπλο και χρησιμοποιείται κυρίως από μεταγωγικά και φορτηγά σκάφη. Απορροφά τη λιγότερη ενέργεια από όλα τα άλλα όπλα της κατηγορίας του, αλλά εξαπολύει περισσότερες βολές ελαφρώς μικρότερης ισχύος. Η εμβέλειά του, που φτάνει τα 5000 μέτρα, ξεπερνά αυτή των περισσότερων πυροβόλων.

Ζημιά:	13 dpph (10)
Εμβέλεια:	5000 m (5000)
Ταχύτητα:	3000 kps (3000)
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,125 sec (0,125)

Flux Cannon (Kilrathi). Το flux cannon χρησιμοποιεί μαγνητικούς παλμούς για να εντοπίσει και να ανιχνεύσει εχθρικά πλοία. Προκαλεί μέση ζημιά σε μέτρια εμβέλεια, απορροφώντας λίγη ενέργεια.

Ζημιά:	20 dpph
Εμβέλεια:	2500 m
Ταχύτητα:	2000 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης :	0,14 sec

Photon cannon. Το photon cannon είναι πρόσφατο απόκτημα και ανήκει στην κατηγορία των "έξυπνων" όπλων. Αν και απορροφά γρήγορα τη διαθέσιμη ενέργεια, η ισχύς της βολής του είναι αρκετή για να καταστρέψει το σκάφος σας αν δεν είστε προσεχτικοί. Πυροβόλο μεγάλης εμβέλειας και υψηλής ταχύτητας, με αποτελεσματικότητα την οποία μπορεί να ανταγωνιστεί μόνο το reaper.

Ζημιά:	37 dpph (40)
Εμβέλεια:	4200 m (4200)
Ταχύτητα:	2800 kps (2700)
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,165 sec (0,125)

Neutron Gun. Ανάλογο του mass driver, το neutron gun είναι δημοφιλές στα ελαφρά μαχητικά που είναι σχεδιασμένα για κοντινές επιθέσεις. Οι βολές αυτού του όπλου διαπερνούν και καταστρέφουν τη θωράκιση και μπορούν να διαλύσουν ένα εχθρικό σκάφος σε κοντινή απόσταση.

Ζημιά:	18 dpph
Εμβέλεια:	4400 m
Ταχύτητα:	2400 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,133 sec

Flak gun. Το flak gun αποτελεί την κυριότερη πλευρική και οπίσθια προστασία για τα μεταγωγικά. Χειριζόμενο από υπολογιστή, εξαπολύει εκρηκτικές ριπές μεγάλης ισχύος. Τα flak guns έχουν μέση εμβέλεια και μικρό χρόνο επανεκπυρσοκρότησης και απορροφούν ενέργεια πιο αργά απ' ό,τι άλλα πυροβόλα.

Ζημιά:	50 dpph
Εμβέλεια:	2500 m
Ταχύτητα:	2500 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,1 sec

Electron Gun (Kilrathi). Το όπλο αυτό εξαπολύει βολές υψηλής ηλεκτρονικής ενέργειας που εξασθενούν πολύ γρήγορα τις ασπίδες. Παρ' όλα αυτά, το electron gun έχει μέτρια εμβέλεια και αργή επανεκπυρσοκρότηση.

Ζημιά:	25 dpph
Εμβέλεια:	3500 m
Ταχύτητα:	2500 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,15 sec

Plasma Gun (Kilrathi). Τα plasma guns είναι νέα όπλα, που έχουν εμφανιστεί μόνο σε μερικά πρωτότυπα μαχητικών σκαφών. Τα όπλα αυτά είναι αποτελεσματικά μόνο σε κοντινές αποστάσεις και προκαλούν μικρή ζημιά. Μην τα παίρνετε στα αστεία - οι βολές τους απορροφούν λίγη ενέργεια και μπορούν να πυροδοτούν επ' άπειρον.

Ζημιά:	37 dpph
Εμβέλεια:	4200 m
Ταχύτητα:	2800 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,125 sec

Reaper Cannon. Το βαρύτερο πυροβόλο που έχει εφευρεθεί μέχρι στιγμής, το reaper cannon έχει καταφέρει να καταστρέψει περισσότερα σκάφη απ' ό,τι όλα τα άλλα πυροβόλα μαζί. Εκτός από την αποτελεσματικότητά του σε μεγάλη εμβέλεια, το πυροβόλο αυτό προκαλεί μεγάλες καταστροφές με τις υψηλής ισχύος βολές του και επαναφορτίζεται γρήγορα.

Ζημιά:	40 dpph
Εμβέλεια:	4200 m
Ταχύτητα:	2700 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,175 sec

Particle Cannon. Το Particle Cannon εξαπολύει πυρηνικά σωματίδια, που προκαλούν μέση ζημιά στις ασπίδες. Το όπλο αυτό έχει μέση εμβέλεια και ταχύτητα.

Ζημιά:	23 dpph
Εμβέλεια:	3000 m
Ταχύτητα:	2200 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,13 sec

Tachyon Cannon. Το πρόσφατα ανεπτυγμένο tachyon cannon εκπέμπει υποατομικά σωματίδια που, μπορούν να διαπεράσουν εξασθενημένες ασπίδες.

Ζημιά:	25 dpph
Εμβέλεια:	3500 m
Ταχύτητα:	2500 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,15 sec

Ionic Pulse Cannon. Αυτό το υψηλής ενέργειας πυροβόλο εξαπολύει ιονισμένους ηλεκτρικούς παλμούς και μπορεί να καταστρέψει ένα ελαφρύ μαχητικό με μερικές μόνο βολές. Προκαλεί μεγάλη ζημιά σε μέση εμβέλεια, αλλά επαναφορτίζεται πολύ γρηγορότερα από άλλα όπλα. (Το ανάλογο όπλο των Kilrathi είναι το Matter Disruptor)

Ζημιά:	33 dpph (33)
Εμβέλεια:	2000 m (2000)
Ταχύτητα:	2500 kps (2300)
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,1 sec (0,1)

Mass Accelerator Gun (Kilrathi). Το όπλο αυτό μπορεί να προκαλέσει ελαφρές ζημιές με βολές υποατομικών σωματιδίων.

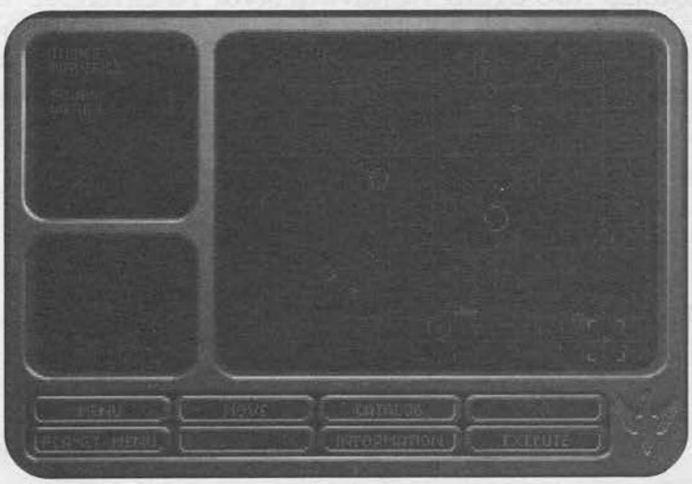
Ζημιά:	15 dpph
Εμβέλεια:	2600 m
Ταχύτητα:	2000 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,14 sec

Sonic Accelerator (Kilrathi). Το μεγάλης εμβέλειας sonic accelerator gun, που βρίσκεται ακόμα σε πειραματικό στάδιο, χρησιμοποιεί ένα σόναρ σαν σύστημα ανίχνευσης. Η βολές του είναι μικρής ισχύος, αλλά μάλλον θα βελτιωθεί με τον καιρό.

Ζημιά:	18 dpph
Εμβέλεια:	4400 m
Ταχύτητα:	2400 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότησης:	0,13 sec

Phase Blaster (Kilrathi). Τα όπλα αυτά διακόπτουν τον μηχανισμό ηλεκτρικής φάσης των ασπιδών. Τα phase blasters προκαλούν μεγάλη ζημιά σε μέση εμβέλεια.

Ζημιά:	30 dpph
Εμβέλεια:	3000 m
Ταχύτητα:	2200 kps
Ρυθμός Επανεκπυρσοκρότηση:	0,13 sec



Κατηγορία Πυραύλων

Dumbfire. Οι πύραυλοι αυτοί είναι μη κατευθυνόμενοι και δεν απαιτούν κλείδωμα του στόχου - απλά σκοπεύστε στο στόχο σας όσο το δυνατόν καλύτερα και πυροδοτήστε. Χωρίς δυνατότητα ανίχνευσης, οι πύραυλοι αυτοί είναι πολύ επικίνδυνοι στα χέρια πιλότων που μπορούν να προβλέψουν τις κινήσεις σας. Οι πιλότοι συνήθως κρατούν τους dump fire για χρήση σε κοντινές μάχες ή ενάντια σε αργά κινούμενους στόχους. Στις περισσότερες περιπτώσεις, μπορείτε εύκολα να ξεφύγετε από τους πυραύλους αυτούς εκτελώντας ελιγμούς διαφυγής. (Τύπος Kilrathi - Paw, Τύπος Γήινων - Dart).

Ενεργός	30 sec
Ταχύτητα	2800 kps
Ρυθμός Στροφής	0 dps
Ισχύς	210 dpph
Χρόνος κλειδώματος στόχου	- δεν διατίθεται -

Heat-Seeker (HS). Οι μηχανές των μαχητικών και των μεταγωγικών εκπέμπουν μεγάλα ποσά θερμότητας και αυτός ο θερμοανιχνευτικός πύραυλος χρησιμοποιεί αυτό το γεγονός προς όφελός του. Το σύστημα ανίχνευσης που διαθέτει ψάχνει για το πιο θερμό κοντινό αντικείμενο, γι' αυτό ένας καλός τρόπος για να τον αποφύγετε είναι να εκτελέσετε ελιγμούς κοντά σε κάποιο εχθρικό σκάφος. Σε μερικές περιπτώσεις, ο πύραυλος θα εντοπίσει μια δεύτερη πηγή θερμότητας, πιο κοντά σε αυτόν, και θα σταματήσει να σας κυνηγάει (Τύπος Kilrathi - Stalker, Τύπος Γήινων - Javelin).

Ενεργός	20 sec (20)
Ταχύτητα	2500 kps (2400)
Ρυθμός Στριφής	60 dps (60)
Ισχύς	250 dpph (240)
Χρόνος κλειδώματος στόχου	1,5 sec (1,7)

Image-Recognition (IR). Ενας πύραυλος image-recognition χρησιμοποιεί την εικόνα του εχθρικού σκάφους που έχει αποθηκεύσει στη μνήμη του. Είναι δύσκολο να τον αποφύγετε, αν έχει προλάβει να σας ανιχνεύσει και η εξαπόλυση αντιμέτρων δεν πρόκειται να τον παραπλανήσει. Αν αντιληφθείτε έναν τέτοιον πύραυλο να έρχεται καταπάνω σας, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να εκτελέσετε ελιγμούς γύρω από ένα εχθρικό σκάφος, ελπίζοντας ότι κατά λάθος θα χτυπήσει αυτό και όχι εσάς. (Τύπος Kilrathi - Claw, Τύπος Γήινων - Spiculum.)

Ενεργός	20 sec
Ταχύτητα	2300 kps
Ρυθμός Στροφής	60 dps
Ισχύς	260 dpph
Χρόνος κλειδώματος στόχου	2,5 sec

Friend-or-Foe (FF). Ο πύραυλος friend-or-foe κλειδώνει το κοντινότερο εχθρικό σκάφος. Ικανός να ανιχνεύσει το διακριτικό σήμα που εκπέμπεται από τα φιλικά σκάφη, σκοπεύει απευθείας στο πρώτο σκάφος που δεν εκπέμπει αυτό το σήμα. Το όπλο αυτό θα κλειδώσει ακόμα και φιλικά σκάφη που το σύστημα επικοινωνίας τους έχει υποστεί βλάβη. Ακόμα και το σκάφος που τον εκτοξεύει δεν είναι ασφαλές! (Τύπος Kilrathi - Fang, Τύπος Γήινων - Pilum.)

Ενεργός	25 sec
Ταχύτητα	2200 kps
Ρυθμός Στροφής	60 dps
Ισχύς	275 dpph
Χρόνος κλειδώματος στόχου	- δεν διατίθεται -

Torpedo. Από τα κυριότερα όπλα των στόλων των Kilrathi και της Συνομοσπονδίας, ο πύραυλος αυτός είναι ο μόνος που μπορεί να καταστρέψει ένα μεταγωγικό. Μπορεί να διαπεράσει βαριές ασπίδες υψηλής ενέργειας με μια βολή. Το όπλο αυτό χρησιμοποιείται από μέσου έως βαρέως τύπου μαχητικά.

Ενεργός	28 sec
Ταχύτητα	2600 kps
Ρυθμός αλλαγής πορείας	0 dps
Ισχύς	18.000 dpph
Χρόνος κλειδώματος στόχου	- δεν διαίθεται -

Leech (L). Ο πύραυλος leech πρωτοεμφανίστηκε στα πρωτότυπα σκάφη Wraith της Συνομοσπονδίας. Παρ' όλα αυτά, πρόσφατα ενσωματώθηκαν και σ' άλλα σκάφη ειδικοί εξωτερικοί πυλώνες φόρτωσης γι' αυτό το όπλο. Απορροφά όλη την ενέργεια του εχθρικού σκάφους για 20 δευτερόλεπτα.

Ενεργός	12 sec
Ταχύτητα	2300 kps
Ρυθμός Στροφής	45 dps
Ισχύς	1 dpph
Χρόνος κλειδώματος στόχου	2,5 sec

Chaff Pod. Οι πιλότοι χρησιμοποιούν τα chaff για να παραπλανούν επερχόμενους πυραύλους που διαθέτουν μηχανισμούς ανίχνευσης και κλειδώματος. Προσπαθήστε να εξαναγκάσετε τον αντίπαλο πιλότο να τα χρησιμοποιήσει όσο το δυνατόν νωρίτερα στη μάχη και κατόπιν εξαπολύστε έναν θερμοανιχνευτικό πύραυλο (heat-seeker). Αν είστε τυχεροί, ο εχθρός δεν θα έχει άλλα chaff για να αντιμετωπίσει τους πυραύλους σας.

Ενεργός	30 sec
Ταχύτητα	0 kps
Ρυθμός Στροφής	0 dpps
Ισχύς	-2 dpph
Χρόνος κλειδώματος στόχου	- δεν διατίθεται -

Αναφορά Γραφείου Πτήσεων

ΠΡΟΣ: Όλους τους πιλότους
ΑΠΟ: William Harrison, Αξιωματικό Καταστρώματος III TCN

Πρόκειται να δώσουμε τη σημαντικότερη μάχη της ζωής μας και είναι επιτακτική η ανάγκη να πάρουμε το πάνω χέρι. Γι' αυτό, διεξήγαγα μια έρευνα ώστε να σας αποκαλύψω τους πέντε κυριότερους τύπους σκαφών των Kilrathi που είναι πιθανότερο να συναντήσουμε. Στη συνημμένη αναφορά, έχω καταγράψει τα σκάφη αυτά και τα στατιστικά τους στοιχεία. Θα βρείτε επίσης μια σύντομη εξήγηση μερικών από τα βαθμολογημένα χαρακτηριστικά τους.

Μέγιστη Ταχύτητα/Ταχύτητα Ταξιδιού (Maximum Velocity/Cruise Velocity). Οι μετρήσεις αυτές γίνονται από τον υπολογιστή του σκάφους και υπολογίζονται σε σχέση με α) τη ναυαρχίδα, β) το σκάφος συνοδείας, γ) ένα μεγάλο κοντινό ουράνιο σώμα, δ) ένα ραδιοφάρο ή ε) μια τιμή που προκύπτει από τις θέσεις των ορατών σκαφών στο ραντάρ. Η ταχύτητα εκφράζεται σε χιλιόμετρα ανά δευτερόλεπτο (kps), αν και οι Kilrathi χρησιμοποιούν τα "octomaks" αντί των μέτρων.

Επιτάχυνση. Η αξιολόγηση της επιτάχυνσης του σκάφους περιγράφεται σαν Πολύ Κακή, Κακή, Μέτρια, Καλή και Άριστη.

Μέγιστος Ρυθμός Περιστροφής στον Εγκάρσιο, Διαμήκη και Κατακόρυφο Άξονα (Pitch, Roll και Yaw). Τα χαρακτηριστικά αυτά, που αφορούν την ικανότητα ελιγμού του σκάφους, μετρώνται σε μοίρες ανά δευτερόλεπτο (dps).

Pitch. Η ικανότητα του σκάφους να περιστρέφεται στον εγκάρσιο άξονα (πάνω-κάτω).

Roll. Η ικανότητα του σκάφους να περιστρέφεται στο διαμήκη άξονα (από το ρύγχος προς την ουρά).

Yaw. Η ικανότητα του σκάφους να περιστρέφεται στον κατακόρυφο άξονα, χωρίς να αλλάζει την οριζόντια θέση του.

Θωράκιση (Ship's Armour). Η αμυντική μεταλλική θωράκιση μετριέται σε εκατοστά (cm) πάχους Durasteel, ενώ οι τιμές των εμπρός (Fore) και πίσω (Aft) ενεργειακών ασπίδων μετρώνται σε ανάλογα εκατοστών Durasteel.



Οι Kilrathi διαθέτουν τεχνολογία διαστημικών σκαφών εδώ και έξι αιώνες και ακολουθούν το ίδιο περίπου χρονοδιάγραμμα με εμάς. Οι μηχανικοί αποφάνθηκαν ότι προς το παρόν οι τεχνολογίες μας είναι περίπου ισοδύναμες, αν και οι Kilrathi έχουν μεγαλύτερη πρόσβαση σε υλικά κατασκευής σκαφών.

Dralthi

Κλάση: Μαχητικό Ελαφρού Τύπου

Μήκος	28 m	
Μάζα	4725 kg	
Μέγιστη Ταχύτητα	745 kps	
Μέση Ταχύτητα	500 kps	
Επιτάχυνση	Άριστη	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 5/6/7 dps	
Οπλικά Συστήματα	Mass Accelerator gun (2)	Paw Dumbfire (2)
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	1,5 cm ισοδύναμα η καθεμιά
	Εμπρός και Πίσω	1,5 cm σε κάθε πλευρά
	Δεξιά και Αριστερά	1,5 cm σε κάθε πλευρά

Shok'lar

Κλάση: Μαχητικό Μέσου Τύπου

Μήκος	39 m	
Μάζα	7150 kg	
Μέγιστη Ταχύτητα	695 kps	
Μέση Ταχύτητα	500 kps	
Επιτάχυνση	Καλή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 5 dps	
Οπλικά Συστήματα	Sonic Accelerator Gun (2)	Matter Disrupter Gun (2)
	Stalker Heatseeker (2)	Claw Image Recognition (2)
	Chaff Pod (1)	
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	2,7 cm ισοδύναμα η καθεμιά
	Εμπρός και Πίσω	2 cm σε κάθε πλευρά
	Δεξιά και Αριστερά	1,5 cm σε κάθε πλευρά

Jrathek

Κλάση: Μαχητικό Μέσου Τύπου

Μήκος	35 m	
Μάζα	6300 kg	
Μέγιστη Ταχύτητα	595 kps	
Μέση Ταχύτητα	450 kps	
Επιτάχυνση	Άριστη	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 4/7/5 dps	
Οπλικά Συστήματα	Flux Cannon (2)	Photon Cannon (2)
	Fang Friend-or-Foe (2)	Claw Image-Recognition (2)
	Chaff Pod (1)	
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	4.0 cm ισοδύναμα η καθεμιά
	Εμπρός και Πίσω	2,7 cm σε κάθε πλευρά
	Δεξιά και Αριστερά	2,5 cm σε κάθε πλευρά

Kor-larh
Κλάση: Μαχητικό Βαρέως Τύπου

Μήκος	38 m	
Μάζα	7135 kg	
Μέγιστη Ταχύτητα	695 kps	
Μέση Ταχύτητα	500 kps	
Επιτάχυνση	Καλή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 4/3/3 dps	
Οπλικά Συστήματα	Flux Cannon (2)	Phase Blaster Gun (2)
	Paw Dumbfire (4)	Claw Image-Recognition (2)
	Torpedo (2)	Chaff Pod (2)
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	5,0 cm ισοδύναμα η καθεμιά
	Εμπρός και Πίσω	3,7 cm σε κάθε πλευρά
	Δεξιά και Αριστερά	3,7 cm σε κάθε πλευρά

Goran
Κλάση: Μαχητικό Βαρέως Τύπου

Μήκος	42 m	
Μάζα	8200 kg	
Μέγιστη Ταχύτητα	375 kps	
Μέση Ταχύτητα	350 kps	
Επιτάχυνση	Κακή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 2/3/3 dps	
Οπλικά Συστήματα	Laser Cannon (2)	Flux Cannon (2)
	Electron Gun (2)	Paw Dumbfire (4)
	Fang Friend-or-Foe (2)	Claw Image-Recognition (4)
	Torpedo (2)	Chaff Pod (2)
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	8,0 cm ισοδύναμα η καθεμιά
	Εμπρός και Πίσω	6,5 cm σε κάθε πλευρά
	Δεξιά και Αριστερά	4,5 cm σε κάθε πλευρά

Μεταγωγικό Kilrathi
Κλάση: Ναυαρχίδα

Μήκος	715 m	
Μάζα	2,8 εκατομμύρια kg	
Μέγιστη Ταχύτητα	50 kps	
Μέση Ταχύτητα	50 kps	
Επιτάχυνση	Κακή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 1 dps	
Οπλικά Συστήματα	Flak Gun (12)	
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	120 cm ισοδύναμα η καθεμιά
	Εμπρός και Πίσω	80 cm σε κάθε πλευρά
	Δεξιά και Αριστερά	80 cm σε κάθε πλευρά

Παράρτημα, Έτος 2654.092

ΠΡΟΣ: Συντρόφους του 23ου σκάφους

ΑΠΟ: Z'ratmak nar Kur'u'lak

Όπως διατάχθηκε από τον Liege-Lord Butlav, συγκέντρωσα μερικά νέα στοιχεία για τα διαστημικά σκάφη. Το κείμενο αυτό έχει ανασυνταχθεί ειδικά για τους πιλότους μας στους τομείς των συνόρων. Το παράρτημα αυτό περιέχει τις τελευταίες προδιαγραφές των πιο κοινών γήινων σκαφών. Όλοι οι πιλότοι διατάσσονται να εξοικειωθούν με τις προδιαγραφές αυτές. Αν το επιθυμείτε, αρχειοθετημένα αντίγραφα του κειμένου αυτού βρίσκονται στον κεντρικό υπολογιστή. Για όσους από εσάς δεν είστε εξοικειωμένοι με τα συστήματα μονάδων μέτρησης, διαβάστε τα παρακάτω:

Μέγιστη Ταχύτητα/Ταχύτητα Ταξιδιού(Maximum Velocity/Cruise Velocity). Η ταχύτητα του σκάφους σε σχέση με κοντινά αντικείμενα, πλανήτες ή θέσεις των ορατών σκαφών στο ραντάρ. Οι Γήινοι εκφράζουν την ταχύτητα σε χιλιόμετρα ανά δευτερόλεπτο (kps), μονάδα μέτρησης σχεδόν ισοδύναμη με 12 octomaks ανά δευτερόλεπτο.

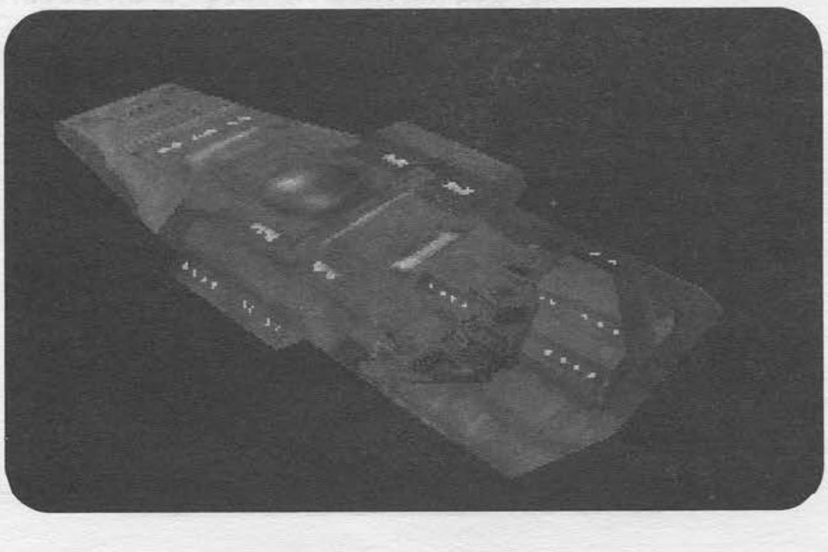
Μήκος (Length). Το μήκος του σκάφους. Οι Γήινοι μετρούν τη διάσταση αυτή σε μέτρα, μονάδα μέτρησης ισοδύναμη σχεδόν με 1.2 maks.

Μάζα (Mass). Η μάζα του σκάφους. Οι Γήινοι μετρούν το μέγεθος αυτό σε χιλιόγραμμα (1 kg ισοδυναμεί με 12 octogrammas).

Επιτάχυνση (Acceleration). Η αξιολόγηση της επιτάχυνσης του σκάφους περιγράφεται σαν Πολύ Κακή, Κακή, Μέτρια, Καλή και Άριστη.

Μέγιστος Ρυθμός Περιστροφής στον Εγκάρσιο, Διαμήκη και Κατακόρυφο άξονα (Pitch, Roll και Yaw). Οι Γήινοι μετρούν τα χαρακτηριστικά αυτά όπως και εμείς, σε μοίρες ανά δευτερόλεπτο (dps).

Θωράκιση (Ship's Armour). Η αμυντική μεταλλική θωράκιση μετριέται σε zarmaks πάχους Durasteel (12 zarmaks αναλογούν σε 1 γήινο εκατοστό - cm), ή σε τιμές ανάλογες με εκατοστά Durasteel προκειμένου για τις ενεργειακές ασπίδες. Μεγαλύτεροι αριθμοί υποδεικνύουν αποτελεσματικότερη θωράκιση.



Τα σκάφη της Συνομοσπονδίας κατασκευάζονται εδώ και 1130 ηλιακά έτη περίπου και η τεχνολογία τους μπορεί να συγκριθεί με τη δική μας στο χώρο αυτό. Αν και τα σκάφη της Συνομοσπονδίας διαφέρουν όσον αφορά το σχεδιασμό και τα επίπεδα λειτουργικότητας, οι βασικές τους προδιαγραφές λειτουργίας είναι σχεδόν ίδιες με τις δικές μας. Μόνο έντεκα οκτάδες ομοσπονδιακών σκαφών έχουν εντοπιστεί τους τελευταίους 24 ήλιους. Τα προφανή στατιστικά στοιχεία όλων των τρεχόντων σκαφών καταγράφονται σ' αυτόν τον κατάλογο. Μερικά δεδομένα πιθανόν να έχουν μικρές αποκλίσεις εξαιτίας ζημιών κατά την αιχμαλώτιση του σκάφους.

Σημείωση: Οι αριθμοί σε παρενθέσεις αφορούν το Γήινο σύστημα μέτρησης.

Arrow

Κλάση: Μαχητικό Ελαφρού Τύπου

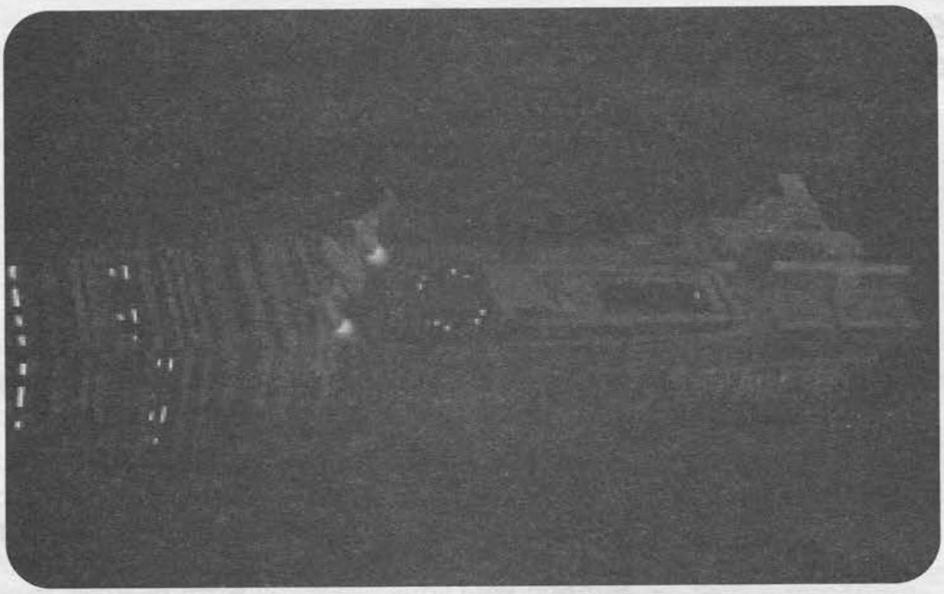
Μήκος	22 maks, (18 m)	
Μάζα	10,376 octagrammes (og), (4350 kg)	
Μέγιστη Ταχύτητα	1433 octomaks/sec (om/s), (795 m/s)	
Μέση Ταχύτητα	764 octomaks/sec (om/s), (500 m/s)	
Επιτάχυνση	Άριστη	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 6/6/7 dps	
Οπλικά Συστήματα	Laser Cannon (2)	Dart Dumbfire (4)
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	1 zarmaks (zm) ισοδύναμα η καθεμιά (1,7 cm)
	Εμπρός και Πίσω	1 zm σε κάθε πλευρά (1,2 cm)
	Δεξιά και Αριστερά	1 zm σε κάθε πλευρά (1,2 cm)

Phantom

Κλάση: Μαχητικό Βαρέως Τύπου

Μήκος	50 maks, (40 m)	
Μάζα	17,531 og, (8025 kg)	
Μέγιστη Ταχύτητα	1267 om/s, 695 m/s	
Μέση Ταχύτητα	733 om/s, 475 m/s	
Επιτάχυνση	Καλή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 5 dps	
Οπλικά Συστήματα	Laser Cannon (2)	Mass Driver (2)
	Dart Dumbfire (2)	Spiculum Image-Recognition (2)
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	2 zm ισοδύναμα η καθεμιά (2.6 cm)
	Εμπρός και Πίσω	2 zm σε κάθε πλευρά (2.1 cm)
	Δεξιά και Αριστερά	2 zm σε κάθε πλευρά(2.1 cm)





Wraith
Κλάση: Μαχητικό Μέσου Τύπου

Μήκος	43 maks, (35 m)	
Μάζα	15,054 og, (6700 kg)	
Μέγιστη Ταχύτητα	1123 om/s, (595 m/s)	
Μέση Ταχύτητα	702 om/s, (450 m/s)	
Επιτάχυνση	Άριστη	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 5/4/5 dps	
Οπλικά Συστήματα	Particle Cannon (2)	Reaper Cannon (2)
	Dart Dumbfire (6)	Spiculum Image-Recognition (2)
	Leech (2)	Chaff Pods (3)
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	4 zm ισοδύναμα η καθεμιά (4,0 cm)
	Εμπρός και Πίσω	3 zm σε κάθε πλευρά (3,2 cm)
	Δεξιά και Αριστερά	2 zm σε κάθε πλευρά (2,2 cm)

Gladius
Κλάση: Μαχητικό Μέσου Τύπου

Μήκος	44 maks, (36 m)	
Μάζα	15,364 og, (6900 kg)	
Μέγιστη Ταχύτητα	1356 om/s, (750 m/s)	
Μέση Ταχύτητα	764 om/s, (500 m/s)	
Επιτάχυνση	Καλή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 3/4/5 dps	
Οπλικά Συστήματα	Laser Cannon (2)	Particle Cannon (2)
	Tachyon Cannon (2)	Dart Dumbfire (8)
	Javelin Heatseeker (1)	Torpedo (1)
	Chaff Pod (1)	
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	5 zm ισοδύναμα η καθεμιά (5,0 cm)
	Εμπρός και Πίσω	4 zm σε κάθε πλευρά (4,0 cm)
	Δεξιά και Αριστερά	3 zm σε κάθε πλευρά (3,7 cm)

Banshee
Κλάση: Μαχητικό Βαρέως Τύπου

Μήκος	53 maks, (43 m)	
Μάζα	20,231 og, (8345 kg)	
Μέγιστη Ταχύτητα	536 om/s, (395 m/s)	
Μέση Ταχύτητα	475 octomaks/sec (om/s), (350 m/s)	
Επιτάχυνση	Κακή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 3/2/3 dps	
Οπλικά Συστήματα	Neutron Gun (2)	Ionic Pulse Cannon (2)
	Photon Cannon (2)	Dart Dumbfire (2)
	Javelin Heatseeker (2)	Pilum Friend-or-Foe (2)
	Leech (1)	Torpedo (2)
	Chaff Pod (2)	
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	7 zm ισοδύναμα η καθεμιά (7 cm)
	Εμπρός και Πίσω	5 zm σε κάθε πλευρά (5 cm)
	Δεξιά και Αριστερά	5 zm σε κάθε πλευρά (5 cm)

Γήινο Μεταγωγικό
Κλάση: Ναυαρχίδα

Μήκος	1325 maks, (725 m)	
Μάζα	4 octomils, (3,25 εκατομμύρια kg)	
Μέγιστη Ταχύτητα	62 om/s, (50 m/s)	
Μέση Ταχύτητα	62 om/s, (50 m/s)	
Επιτάχυνση	Κακή	
Μέγιστοι ρυθμοί περιστροφής	YPR 1 dps	
Οπλικά Συστήματα	Flak Gun (10)	
Θωράκιση	Εμπρός και Πίσω Ασπίδες	170 zm ισοδύναμα η καθεμιά (120 cm)
	Εμπρός και Πίσω	132 zm σε κάθε πλευρά (90 cm)
	Δεξιά και Αριστερά	132 zm σε κάθε πλευρά (90 cm)



Γρήγορο Ξεκίνημα

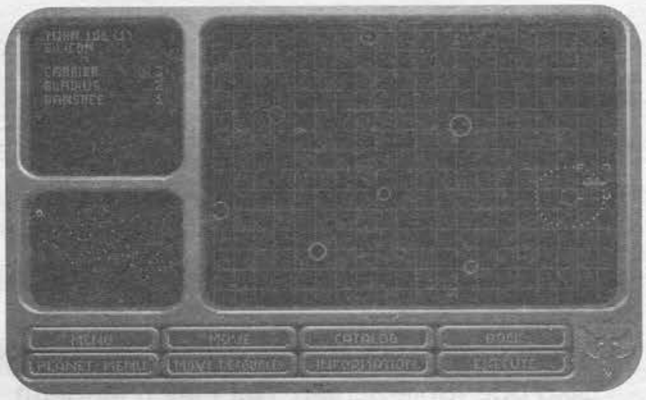
Στο Wing Commander Armada, ελέγχετε τον τύπο του παιχνιδιού που παίζετε. Αν θέλετε να πετάξετε ενάντια σε κύματα εχθρικών σκαφών, επιλέξτε ONE PLAYER από το κεντρικό μενού και μετά επιλέξτε GAUNTLET. Για να αντιμετωπίσετε έναν άλλο παίκτη σε μια αναμέτρηση σώμα με σώμα, επιλέξτε MULTIPLAYER από το κεντρικό μενού και στη συνέχεια επιλέξτε SPLIT SCREEN. Για ένα σύντομο, στρατηγικό παιχνίδι, με ή χωρίς μάχη, σ' ένα τυχαίο σύμπαν, επιλέξτε ONE PLAYER από το κεντρικό μενού και στη συνέχεια επιλέξτε ARMADA ή CAMPAIGN.

1. Εγκαταστήστε το Wing Commander Armada.
2. Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, πληκτρολογήστε:

   CD \ARMADACD και πατήστε ENTER

   ARMADACD και πατήστε ENTER
3. Ρυθμίστε το joystick σας. Η οθόνη Options εμφανίζεται αυτόματα την πρώτη φορά που παίζετε το παιχνίδι και το Armada ανιχνεύει αυτόματα το joystick σας. Αν κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης επιλέξατε το Thrustmaster, ο διακόπτης του hat σας εμποδίζει να συνδέσετε ένα δεύτερο joystick. Όποτε ρυθμίζετε το joystick, θα πρέπει επίσης να ρυθμίζετε και το διακόπτη του hat.
4. Κάνετε κλικ στην επιλογή JOY 1 για να ρυθμίσετε το βασικό σας joystick και στην επιλογή JOY 2 για να ρυθμίσετε ένα δεύτερο joystick. Αν πατήσετε το ESC κατά τη διάρκεια της ρύθμισης, το επιλεγμένο joystick απενεργοποιείται. Πατήστε JOY 1 (ή JOY 2) για να επανεργοποιήσετε το joystick.

Σημείωση: Μπορείτε να ρυθμίσετε το joystick, την ένταση του ήχου και της μουσικής και τα προσβλητικά μηνύματα μόνο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού μεμονωμένου παίκτη (One-Player) ή ενόσω βρίσκεστε σε μια από τις οθόνες των μενού. Από τη στιγμή που θα συνδέσετε τον υπολογιστή σας σ' ένα δίκτυο ή σε ένα modem, δεν μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στην οθόνη Options.



- Πατήστε το ESC οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια της εισαγωγής, για να την παρακάμψετε και να μεταφερθείτε κατευθείαν στο Κεντρικό Μενού.
- Επιλέξτε μια επιλογή, κάνοντας κλικ πάνω σ' αυτήν, ή πληκτρολογώντας τον πρώτο χαρακτήρα της (ONE PLAYER, MULTI PLAYER, LOAD GAME, VIEW CREDITS, EXIT TO DOS).
- Αν επιλέξτε ένα παιχνίδι μεμονωμένου παίκτη (One-Player), επιλέξτε έναν τύπο παιχνιδιού (GAUNTLET, ARMADA, CAMPAIGN) ή επιλέξτε PREVIOUS για να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού.
- Αν επιλέξτε ένα παιχνίδι Multi-Player, επιλέξτε έναν τύπο παιχνιδιού (NET PLAY, MODEM PLAY, SPLIT SCREEN) ή επιλέξτε PREVIOUS για να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού. Συνδεθείτε στο δίκτυο ή στο modem του άλλου παίκτη (δεν ισχύει στη λειτουργία Split-Screen).

Σημείωση: Όταν παίζετε μέσω δικτύου ή modem, και οι δύο παίκτες πρέπει να εγκαταστήσουν ξεχωριστά αντίτυπα του παιχνιδιού στον υπολογιστή τους. Η αγορά κάθε αντιτύπου του παιχνιδιού σάς δίνει το δικαίωμα να το εγκαταστήσετε σε έναν μόνο υπολογιστή.



Οι Σκοποί του παιχνιδιού

BATTLE

- Επιλέξτε ένα σκάφος και πετάξτε εναντίον ενός άλλου παίκτη (Split-Screen, Net Play ή Modem).

GAUNTLET

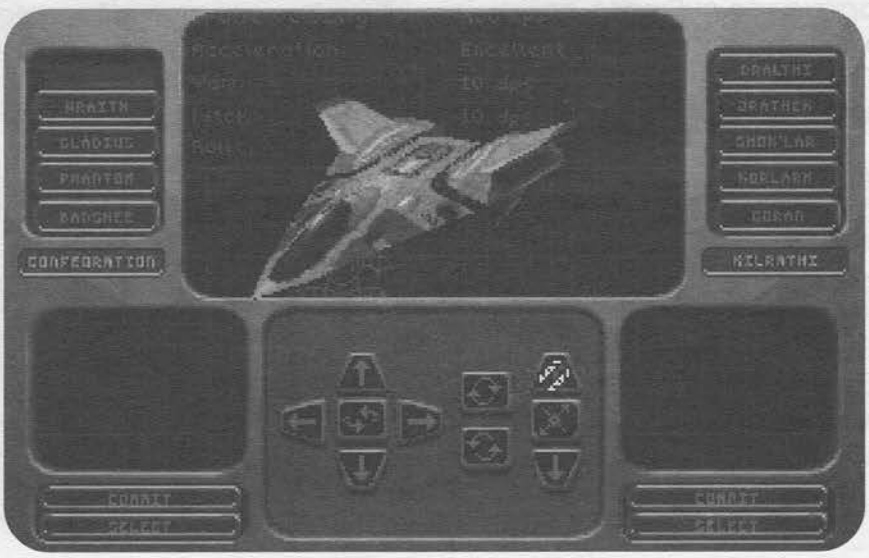
- Αντιμετωπίστε 15 κύματα εχθρικών σκαφών (One-Player) ή πετάξτε εναντίον τους με έναν φίλο σας (Split-Screen, Net Play ή Modem).

ARMADA

- Μετακινηθείτε από πλανήτη σε πλανήτη, εξερευνώντας έναν μεμονωμένο τομέα.
- Κατασκευάστε ορυχεία πάνω στους πλανήτες για να κερδίσετε πόρους.
- Κατασκευάστε ναυπηγεία για να ενισχύσετε τον στόλο σας.
- Κατασκευάστε οχυρά για να υπερασπιστείτε τους στρατηγικούς σας πλανήτες.
- Στείλτε "ανιχνευτικά" σκάφη, για να εντοπίσετε τον εχθρό.
- Αντιμετωπίστε τα εχθρικά σκάφη μόλις τα συναντήσετε.
- Επιτεθείτε στο μεταγωγικό του εχθρού με βαριά καταδρομικά και παρακολουθήστε τον κινηματογραφικό επίλογο.

CAMPAIGN

- Ίδιοι σκοποί με το Armada
- Συγκεντρώστε αρκετούς βαθμούς για να εξασφαλίσετε τη νίκη (και παρακολουθήστε μια κινηματογραφική έκρηξη της βάσης του εχθρού).



Τύποι παιχνιδιού

Το Wing Commander: Armada σας προσφέρει πολλούς τρόπους παιχνιδιού για έναν ή δύο παίκτες. Ένας μεμονωμένος παίκτης μπορεί να διεξάγει διαστημικές μάχες εναντίον κυμάτων εχθρικών σκαφών ή να αντιμετωπίσει τον υπολογιστή σ' ένα παιχνίδι στρατηγικής που περιλαμβάνει όμως και διαστημική πτήση και μάχη. Δύο παίκτες μπορούν να πολεμήσουν μαζί εναντίον του υπολογιστή ή να αναμετρηθούν μεταξύ τους. Επίσης, μπορούν να εξερευνήσουν τομείς και να εμπλακούν σε τακτικές μάχες για τη διεκδίκηση των πόρων με ή χωρίς τη διεξαγωγή διαστημικής μάχης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ BATTLE 'Η GAUNTLET

ONE-PLAYER GAUNTLET BATTLE (ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ)

Για να παίξετε ένα παιχνίδι One-Player Gauntlet:

- Από το Κεντρικό Μενού, κάνετε κλικ στην επιλογή ONE PLAYER.
- Από το Μενού Game, κάνετε κλικ στην επιλογή GAUNTLET. Θα εμφανιστεί μια πληροφοριακή οθόνη (αργότερα, σ' αυτή την οθόνη εμφανίζονται πληροφορίες σχετικά με το προηγούμενο κύμα εχθρικών σκαφών). Εισάγετε τον κωδικό (παρατσούκλι) σας, μόλις σας ζητηθεί, πριν αντιμετωπίσετε το πρώτο κύμα εχθρικών σκαφών.

MULTI-PLAYER GAUNTLET BATTLE (2 ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ)

Μπορείτε να παίξετε εναντίον του υπολογιστή έχοντας ως συνοδό πιλότο σας έναν άλλον παίκτη.

Για να παίξετε ένα παιχνίδι Multi-Player Gauntlet:

- Από το Κεντρικό Μενού, επιλέξτε MULTI PLAYER.
- Στο Μενού Game, κάνετε κλικ στην επιλογή NET PLAY, MODEM ή SPLIT SCREEN. Σ' όλες τις περιπτώσεις, θα πετάξετε μαζί με έναν φίλο σας εναντίον κυμάτων εχθρικών σκαφών. Μετά από κάθε κύμα, θα εμφανίζεται μια πληροφοριακή οθόνη, που σας δίνει στατιστικές σχετικά με την απόδοσή σας και μια σύντομη ενημέρωση σχετικά με το επόμενο εχθρικό κύμα. Ωστόσο, παρέχονται ανεξάρτητα αποτελέσματα για κάθε παίκτη.
- Στη λειτουργία NET PLAY, κάνετε κλικ στην επιλογή CREATE ή πατήστε τα πλήκτρα Alt C, για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι. Στη συνέχεια, ορίστε μια Gauntlet Battle, πληκτρολογώντας G. Επιλέξτε C, αν θέλετε να παίξετε με την πλευρά της Συνομοσπονδίας (Confederation) ή K αν θέλετε να παίξετε με την πλευρά των Kilrathi.
- Στη λειτουργία MODEM, κάνετε κλικ στην επιλογή GAUNTLET, για να ξεκινήσετε την πτήση σας εναντίον του υπολογιστή μαζί με έναν φίλο σας.
- Στη λειτουργία SPLIT-SCREEN, κάνετε κλικ στην επιλογή GAUNTLET και επιλέξτε μια πλευρά. Αφού και οι δύο παίκτες πληκτρολογήσετε τους κωδικούς σας, πατήστε το Enter για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

MULTI-PLAYER REGULAR BATTLE (ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΠΑΙΚΤΗ)

Για να παίξετε ένα παιχνίδι Multi-Player Battle εναντίον ενός φίλου σας, αντί του υπολογιστή:

- Από το Κεντρικό Μενού, κάνετε κλικ στην επιλογή MULTI-PLAYER.
- Στο Μενού Game, κάνετε κλικ στην επιλογή NET PLAY, MODEM ή SPLIT SCREEN.
- Στη λειτουργία NET PLAY, κάνετε κλικ στην επιλογή CREATE ή πατήστε τα πλήκτρα Alt C, για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι. Στη συνέχεια, ορίστε ένα παιχνίδι Battle, πληκτρολογώντας B.
- Στη λειτουργία MODEM, κάνετε κλικ στην επιλογή BATTLE ή πατήστε τα πλήκτρα Alt B.
- Στη λειτουργία SPLIT-SCREEN, κάνετε κλικ στην επιλογή BATTLE και εισάγετε τον κωδικό σας.

Στην αρχή, και οι δύο παίκτες μπαίνουν στην οθόνη SHIP SELECTION και επιλέγουν ένα μαχητικό. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης πατάει τα κουμπιά SELECT και COMMIT. Όταν οι παίκτες πατήσουν το COMMIT, η μάχη αρχίζει. Όταν ένα σκάφος καταστρέφεται, ο παίκτης που έχασε θα δει μια έκρηξη και ο παίκτης που κέρδισε θα συνεχίσει να πετάει. Στη συνέχεια, και οι δύο παίκτες θα επιστρέψουν στην οθόνη NET PLAY ή MODEM.

Σημείωση: Αν δύο παίκτες συγκρουστούν μεταξύ τους, το ένα ή και τα δύο σκάφη μπορεί να καταστραφούν. Αν πεθάνετε, χάνετε. Αν και οι δύο παίκτες πεθάνουν, έχετε ισοπαλία.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ BATTLE / GAUNTLET

Στο One-Player Gauntlet, αρχίζετε κατευθείαν τη μάχη εναντίον κυμάτων εχθρικών σκαφών που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Το Multiplayer Battle αποτελεί το βασικό σας παιχνίδι shoot 'em 'up αερομαχίας - μπορείτε να επιλέξετε ένα σκάφος και να αναμετρηθείτε με έναν άλλο παίκτη μέσω modem, διαιρούμενης οθόνης (split screen) ή δικτύου (network). Επίσης, μπορείτε να επιλέξτε ένα παιχνίδι Multiplayer Gauntlet (μέσω δικτύου ή modem) για να πολεμήσετε μαζί με έναν φίλο σας ενάντια στον υπολογιστή.

Όταν αντιμετωπίζετε τον υπολογιστή σε ένα παιχνίδι Gauntlet, εσείς (και ο συνοδός σας πιλότος) πολεμάτε με 15 επίπεδα αστρομαχητικών. Κάθε επίπεδο διαθέτει τρία κύματα και κάθε κύμα αποτελείται από ένα ή περισσότερα σκάφη. Αν παίζετε με την πλευρά των Kilrathi, πολεμάτε εναντίον των σκαφών της Συνομοσπονδίας (Confederation). Αν επιλέξετε να πετάξετε για τη Συνομοσπονδία, αντιμετωπίζετε τα σκάφη των Kilrathi.

Αφού καταστρέψετε όλα τα εχθρικά μαχητικά σε μια σφαίρα επιρροής, πετάτε μέσω του αυτόματου πιλότου σε μια νέα περιοχή (πατήστε το A) όπου σας περιμένουν ακόμη περισσότεροι εχθροί. Μετά από κάθε τρία κύματα εχθρικών σκαφών, μπορείτε να ζητήσετε να προσγειωθείτε στο μεταγωγικό και να επανεφοδιαστείτε με όπλα. Αν επιζήσετε και στα 15 επίπεδα, νικάτε.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ARMADA

ONE-PLAYER ARMADA (ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ)

Για να παίξετε ένα παιχνίδι ONE-PLAYER ARMADA:

- Από το Κεντρικό Μενού, κάνετε κλικ στην επιλογή ONE PLAYER.
- Κάνετε κλικ στην επιλογή ARMADA.
- Επιλέξτε να πετάξετε με την πλευρά των Kilrathi ή της Συνομοσπονδίας (Confederation).

- Επιλέξτε το μέγεθος του τομέα - SMALL (ΜΙΚΡΟ) (περίπου 20-30 πλανήτες), MEDIUM (ΜΕΣΟ) (30-40 πλανήτες) ή LARGE (ΜΕΓΑΛΟ) (40-50 πλανήτες).
- Επιλέξτε το επίπεδο ευφυίας του εχθρού (NOVICE - ΑΡΧΑΡΙΟΣ, VETERAN - ΒΕΤΕΡΑΝΟΣ ή ACE - ΑΣΟΣ).
- Εισάγετε τον κωδικό σας μόλις σας ζητηθεί και πατήστε το ENTER.

MULTI-PLAYER ARMADA (ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΠΑΙΚΤΗ)

Για να παίξετε ένα παιχνίδι MULTI-PLAYER ARMADA:

- Από το Κεντρικό Μενού, επιλέξτε MULTI-PLAYER.
- Επιλέξτε NET PLAY, MODEM ή SPLIT SCREEN.
- Επιλέξτε ένα παιχνίδι ARMADA. (Για παιχνίδια MODEM ή SPLIT-SCREEN, κάνετε κλικ στο κατάλληλο κουμπί. Για παιχνίδια NET PLAY, πατήστε το A μόλις σας ζητηθεί).
- Επιλέξτε να παίξετε με την πλευρά των Kilrathi ή της Συνομοσπονδίας (Confederation).
- (Παίκτης Συνομοσπονδίας) Επιλέξτε το μέγεθος του τομέα - SMALL (ΜΙΚΡΟ) (20-30 πλανήτες), MEDIUM (ΜΕΣΟ) (30-40 πλανήτες) ή LARGE (ΜΕΓΑΛΟ) (40-50) πλανήτες).

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ARMADA

Το Armada είναι ένα σύντομο, στρατηγικό παιχνίδι, στο οποίο εξερευνάτε έναν άγνωστο τομέα με ένα μεταγωγικό. Το μεταγωγικό σας βρίσκεται σε τροχιά γύρω από έναν πλανήτη στην μια πλευρά του τομέα, ενώ το μεταγωγικό του εχθρού ξεκινάει σ' έναν πλανήτη στην αντίθετη πλευρά του τομέα. Κανείς δεν γνωρίζει τη θέση του άλλου. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να κατασκευάσετε έναν στόλο και να κινηθείτε στον τομέα για να επιτεθείτε στο μεταγωγικό σκάφος του εχθρού. Στην πορεία, μπορείτε να κάνετε εξορύξεις, για να συγκεντρώσετε πόρους (μονάδες ακατέργαστων υλικών, τις οποίες χρησιμοποιείτε για να κατασκευάσετε εγκαταστάσεις και σκάφη).

Όταν το παιχνίδι ξεκινάει, ελέγχετε έναν πλανήτη, στον οποίο έχετε στην κατοχή σας ένα ορυχείο και ένα ναυπηγείο. Κάθε πλανήτης στο Wing Commander Armada διαθέτει έναν καθορισμένο ποσό ακατέργαστων πόρων. Όταν κτίζετε ένα ορυχείο, το ορυχείο μετατρέπει αυτούς τους ακατέργαστους πόρους σε χρήσιμους. Ο ρυθμός εξόρυξης ποικίλλει - ορισμένοι πλανήτες παράγουν δύο μονάδες ανά γύρο, ενώ άλλοι μπορούν να παράγουν έως 5. Μπορείτε επίσης να λειτουργήσετε ορυχεία επιφανειακής αποκάλυψης - ορυχεία που παράγουν δύο φορές περισσότερους πόρους ανά γύρο. Ωστόσο, τα ορυχεία επιφανειακής αποκάλυψης εξαντλούν γρηγορότερα τους ακατέργαστους πόρους ενός πλανήτη.

Μόλις εξορύξετε πόρους, μπορείτε να τους φορτώσετε στο μεταγωγικό και/ή στα μεταφορικά σκάφη σας και να τους μεταφέρετε οπουδήποτε επιθυμείτε. Μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε για να κατασκευάσετε περισσότερα ορυχεία, ναυπηγεία, σκάφη ή οχυρά. Κάθε πλανήτης μπορεί να υποστηρίξει ταυτόχρονα μια εγκατάσταση κάθε τύπου - ένα ορυχείο, ένα ναυπηγείο και ένα μόνο οχυρό. Όταν κατασκευάζετε ένα ναυπηγείο, ορίζετε τι είδη σκαφών θέλετε να κατασκευάσετε. Η κατασκευή ενός σκάφους μπορεί να διαρκέσει πολλούς γύρους και απαιτεί έναν συγκεκριμένο αριθμό πόρων.

Αφού κατασκευάσετε σκάφη, μπορείτε να τα φορτώσετε στο μεταγωγικό σας ή να τα στείλετε να εξερευνήσουν αχαρτογράφητες περιοχές του τομέα. Αν συναντήσετε ένα εχθρικό σκάφος, αρχίζει αυτόματα μια διαστημική αερομαχία. Αν κερδίσετε, παίρνετε υπό την κατοχή σας τον πλανήτη όπου έλαβε χώρα η μάχη και τους μισούς από τους εξορυγμένους πόρους του (αν υπάρχουν). Αν ο πλανήτης κατέχει μια στρατηγική θέση, μπορείτε ακόμη και να αγοράσετε ένα οχυρό για να τον υπερασπιστείτε από εχθρικές επιθέσεις. (Από τα οχυρά απογειώνονται αυτόματα αστρομαχητικά, όποτε ένας πλανήτης δέχεται επίθεση).

Την ίδια στιγμή, ο εχθρός σας πράτει ακριβώς τα ίδια. Αν εσείς και ο αντίπαλός σας κινηθείτε στον ίδιο τομέα, ξεκινάει αυτόματα μια διαστημική μάχη. Τελικά, ένας από σας πρέπει να καταστρέψει το μεταγωγικό του άλλου. Όταν συμβεί αυτό, το παιχνίδι τελειώνει.

Σημείωση: Όταν ξεκινάτε ένα παιχνίδι Armada, μπορείτε να καθορίσετε τον αριθμό των πλανητών στους τομείς που δημιουργούνται τυχαία.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ CAMPAIGN

ONE-PLAYER CAMPAIGN (ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ)

Για να παίξετε ένα παιχνίδι One-Player Campaing:

- Από το Κεντρικό Μενού, κάνετε κλικ στην επιλογή ONE PLAYER.
- Κάνετε κλικ στην επιλογή CAMPAIGN.
- Επιλέξτε να πετάξετε με την πλευρά των Kilrathi ή της Συνομοσπονδίας (Confederation).
- Επιλέξτε το επίπεδο ευφυίας του εχθρό (NOVICE - ΑΡΧΑΡΙΟΣ, VETERAN - ΒΕΤΕΡΑΝΟΣ ή ACE - ΑΣΟΣ).
- Εισάγετε τον κωδικό σας μόλις σας ζητηθεί και πατήστε το Enter.

MULTI-PLAYER CAMPAIGN (ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΠΑΙΚΤΗ)

Για να παίξετε ένα παιχνίδι Multi-Player Campaign:

- Από το Κεντρικό Μενού, κάνετε κλικ στην επιλογή MULTI-PLAYER.
- Επιλέξτε NET PLAY, MODEM ή SPLIT SCREEN.
- Επιλέξτε ένα παιχνίδι CAMPAIGN (Για παιχνίδια μέσω modem και διαιρούμενης οθόνης (split-screen), κάνετε κλικ στο κατάλληλο κουμπί. Για παιχνίδι μέσω δικτύου (Net-Play), πατήστε το C μόλις σας ζητηθεί).
- Επιλέξτε να παίξετε με την πλευρά των Kilrathi ή της Συνομοσπονδίας (Confederation).

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ - CAMPAIGN

Το παιχνίδι Campaign διαθέτει τα ίδια αντικείμενα με το Armada, αλλά οι τομείς και το σύμπαν καθορίζονται, αντί να δημιουργούνται τυχαία. Θα ταξιδέψετε σε 11 διαφορετικούς τομείς. Για να προχωρήσετε σε κάθε τομέα, βαριά μαχητικά πρέπει να επιτεθούν και να καταστρέψουν ένα από τα μεταγωγικά. (Αν ένα μεταγωγικό είναι ανυπεράσπιστο, η επιτιθέμενη πλευρά βλέπει μια κινηματογραφική έκρηξη και στην ουσία δεν πετάει ποτέ μια μάχη). Οι βαθμοί καταμετρώνται στο τέλος κάθε τομέα - ο σκοπός είναι να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Στο τέλος του τελευταίου τομέα, η πλευρά που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς βλέπει τη βάση του εχθρού να εκρήγνυται.

Γενική νικήτρια του παιχνιδιού είναι η πλευρά που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς (η οποία δεν είναι απαραίτητα και η πλευρά που έχει κερδίσει τους περισσότερους τομείς). Οι βαθμοί δίνονται για κάθε σκάφος και εγκατάσταση και η καταστροφή ενός μεταγωγικού έχει ως αποτέλεσμα βαθμούς-bonus.

Συμβουλές προς ναυτιλομένους...

Κατασκευή δισκέτας εκκίνησης για το Wing Commander Armada

Για να δημιουργήσετε μια δισκέτα εκκίνησης, θα χρειαστείτε μια κενή δισκέτα αντίστοιχου μεγέθους με το drive A: του υπολογιστή σας.

1. Στη γραμμή εντολών του DOS, πληκτρολογήστε C: και πατήστε Enter.
2. Τοποθετήστε μια κενή δισκέτα στο drive A:
3. Πληκτρολογήστε FORMAT A:/S και πατήστε Enter.
4. Θα σας ζητηθεί να εισάγετε μια κενή δισκέτα στο drive A:. Κάντε το, αν δεν το έχετε ήδη κάνει, και πατήστε Enter.
5. Όταν τελειώσει η μορφοποίηση (format) της διασκέτας, θα σας ζητηθεί να ονομάσετε (label) τη δισκέτα. Πληκτρολογήστε μια ονομασία ή πατήστε Enter για να μη δώσετε ονομασία στη δισκέτα.
6. Θα ερωτηθείτε αν θέλετε να κάνετε format σε κάποια άλλη δισκέτα. Πληκτρολογήστε N και πατήστε Enter.
7. Αντιγράψτε στη δισκέτα εκκίνησης τα αρχεία config.sys και autoexec.bat του υπολογιστή σας ως εξής:
   - Στη γραμμή εντολών του DOS, πληκτρολογήστε C: και πατήστε Enter.
   - Πληκτρολογήστε copy config.sys a: και πατήστε Enter.
   - Πληκτρολογήστε copy autoexec.bat a: και πατήστε Enter.
8. Πληκτρολογήστε a: και πατήστε Enter.
9. Πληκτρολογήστε edit config.sys και πατήστε Enter.
10. Μετατρέψτε το config.sys ως εξής:

    Σβήστε όλες τις γραμμές του αρχείου, ΕΚΤΟΣ από αυτές που αφορούν το CD-ROM drive σας και την κάρτα ήχου σας και στην αρχή του αρχείου, πληκτρολογήστε τα παρακάτω:

    ```
    DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
    DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 5292 RAM
    DOS= HIGH,UMB
    ```

    Σημείωση: Αν το directory στο οποίο έχετε εγκαταστήσει τα Windows 95, δεν ονομάζεται Windows, αντικαταστήστε τη λέξη WINDOWS με το όνομα που έχετε δώσει στο directory των Windows 95.
11. Αποθηκεύστε το τροποποιημένο config.sys και βγείτε από το πρόγραμμα.
12. Πληκτρολογήστε edit autoexec.bat και πατήστε Enter.
13. Σβήστε όλες τις γραμμές του αρχείου, ΕΚΤΟΣ από αυτές που αφορούν το CD-ROM drive σας, την κάρτα ήχου σας και το mouse σας. Προσθέστε στην αρχή του αρχείου, αν δεν υπάρχουν, τις εξής γραμμές:

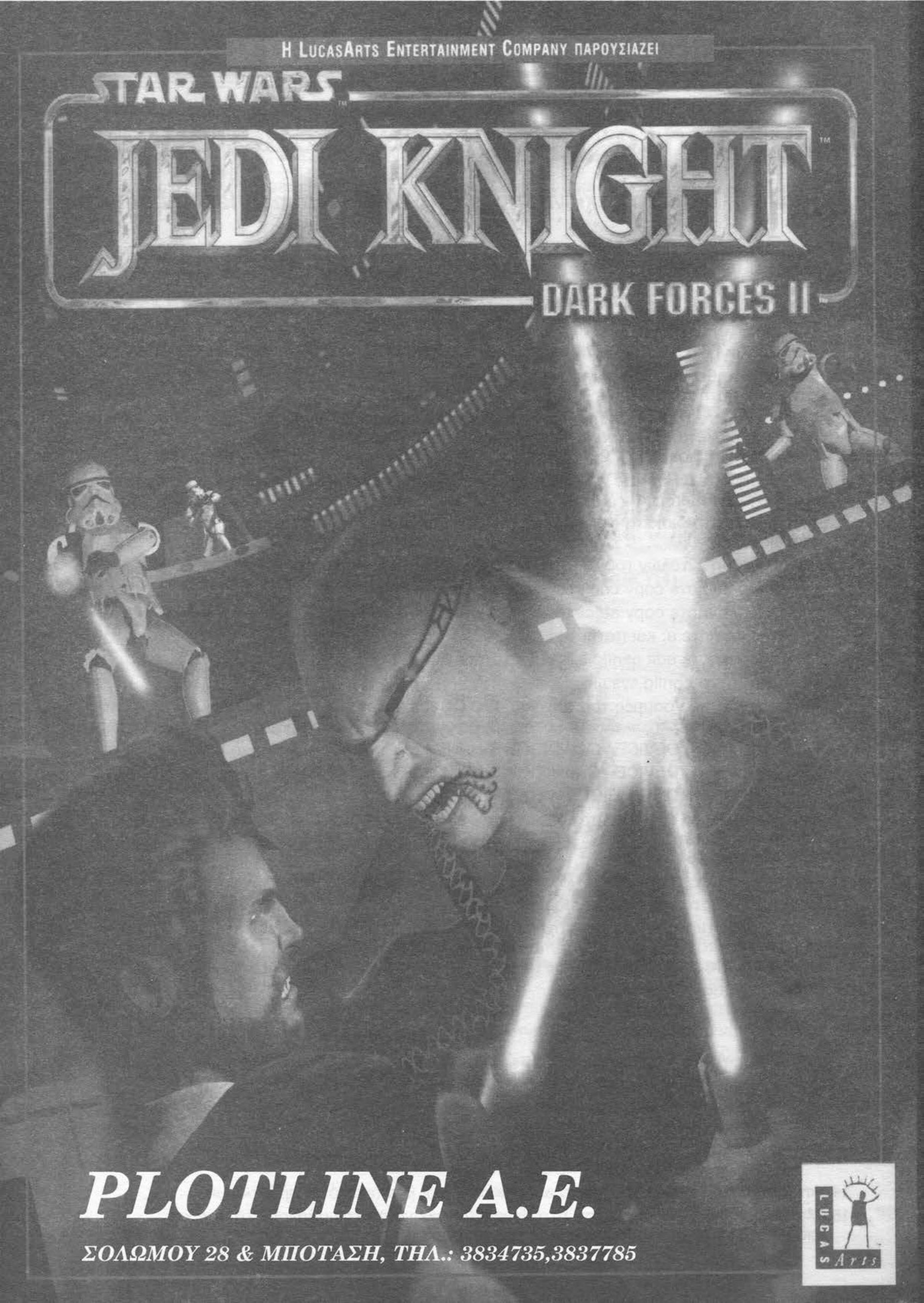
    Αν χρησιμοποιείτε Windows 95

    ```
    PROMPT=$P$G
    PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS\COMMAND
    ```

    Σημείωση: Αν το directory στο οποίο έχετε εγκαταστήσει τα Windows 95, δεν ονομάζεται Windows, αντικαταστήστε τη λέξη WINDOWS με το όνομα που έχετε δώσει στο directory των Windows 95.

    Αν χρησιμοποιείτε DOS

    ```
    PROMPT=$P$G
    PATH=C:\;C:\DOS
    ```
14. Αποθηκεύστε το τροποποιημένο autoexec.bat και βγείτε από το πρόγραμμα.
15. Με τη δισκέτα εκκίνησης μέσα στο drive, επανεκκινήστε τον υπολογιστή σας και εκτελέστε το πρόγραμμα εκκίνησης του παιχνιδιού.



H LucasArts Entertainment Company ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ
STAR WARS
JEDI KNIGHT
DARK FORCES II
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΤΗΛ.: 3834735,3837785
LUCAS Arts



WING COMMANDER™
PROPHECY
E+Π
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΤΗΛ.: 3834735,3837785